KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XI
NUMERO 125 - NOVEMBRE 2002
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 - 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa S.r.l.:
Monica Carpino, Sara Colaone, Silvia Galliani, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia S.n.c.
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Nino Giordano, Keiko Ichiguchi, il Kappa, Luca Raffaelli, Andrea Renzoni
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.l.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

POTËMKIN – A quattordici anni dalla sconfitta, alcuni membri dell'organizzazione segreta **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsu Urushizaki** per conquistare il mondo con mezzi... cinematografici. I loro assi nella manica sono le sorelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, ma perplesse per i progetti dei fanatici nostalgici: decidono così di sventarne il patetico piano. Ottenuto da un vecchio supereroe il kit per trasformarsi in **Toranger**, Haruka inscena un combattimento con Madoka (truccata da mostro), ma quest'ultima entra nella parte fin troppo bene. Per salvare se stessa e la città, Madoka attiva la trasformazione, ma il costume appare addosso alla giornalista **Kaoru Yagami**, che scatena inavvertitamente un'onda d'urto devastante grazie al satellite **Yashichi**, che però dovrebbe essere inattivo da quattordici anni...

CHOBITS - **Hideki Motosuwa** trova un PC antropomorfo privo di memoria in un vicolo, che tiene con sé e chiama **Chii**. **Minoru Kokubunji** lo esamina, e ipotizza che si tratti del super-computer **Chobits**, una leggenda di Internet: la memoria di Chii è sconfinata ma bloccata, e lo studente deve insegnarle *tutto*. Minoru riceve una foto in cui pare essere rappresentata Chii, ma lei non ci si riconosce. La professoressa **Takako Shimizu** passa una notte da Hideki, e il giorno dopo, in classe, il ragazzo trova l'amico **Shinbo** stranamente arrabbiato. **Chitose Hibiya**, amministratrice del condominio di Hideki, consegna a Chii degli abiti dicendole che già le appartenevano, e chiedendole se troverà mai un uomo che le voglia bene, onde evitare di attivare 'l'altra Chii'. La dolce **Yumi**, intanto, ha un appuntamento con Hideki, e appare gelosa di Chii...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, attualmente impegnate in una tremenda lotta per la conquista del diritto di guardare la TV...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Hoichi elimina Sheska, e subito i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori tornano in salvo alla base, da dove Hosuke annuncia ai terrestri che vincerà la guerra. Hoichi decide di tornare a scuola sotto le mentite spoglie di **Dan Kabuto**, e lo stesso fa Minagata nei panni di **Sako Kumakita**, ma in una base sottomarina il redivivo Sheska si riorganizza per non essere ucciso dallo stesso governo fardiano, in quanto 'scomodo' dal punto di vista propagandistico, e lascia che lo credano morto per agire di nascosto. Ma dal pianeta madre Riofard, qualcuno sente odore di colpo di stato, e scatta un'operazione per contrastarlo, anche a costo della distruzione della Terra!

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, iniziando a generare forti dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, che **Higa**, il Signore del Fuoco, cerca di dissipare a fatica. Il mezzosangue **Aida** si scontra con **Kaenguma**, ma ha la peggio e viene recuperato dalla piccola **Beniguma** e da **Keiko Mase**, divenuta la 'tutrice' di **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, ma tornata in libertà scopre che, con l'aiuto dei kegainotami, il governo giapponese cerca di ottenere il potere delle Ottantotto Belve per sviluppare ibridi umanoidi. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni caotici con la spada **Kamikaze**, e durante uno scontro incontra una Belva manovrata dal misterioso **Otoroshi**. Keiko e Aida lo osservano vincere, e quest'ultimo non riesce a trattenersi dall'uscire allo scoperto.

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova un 'cucciolo di drago' che chiama **Hoshimaru**, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, convinto di poter plasmare il mondo, ma che Hoshimaru elimina. I compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, fa entrare in azione i rispettivi cuccioli dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito giapponese. **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga con **Aki Sato** sulla battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. La solitaria **Hiroko Kaizuka**, maltrattata a scuola e in famiglia per anni, scatena la furia del proprio 'cucciolo' e provoca numerosi morti, fermata solo da Shiina. Aki Sato nota i movimenti della creatura e ha un'intuizione, mentre Akira pugnala suo padre...

OFFICE REI - **Yuta** rimane orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorella acquisita, **Emiru**, ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre Yuta ed Emiru si innamorano, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la realizzazione di un'Utopia politica, e si tratta proprio di Yuta. Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose all'età di sei anni per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan, ma permettendogli di usare i poteri libera anche la sua violenta personalità originale. **Hiryu Ko**, cugino di Mirei e amante di Rika, cerca di riunire le due personalità di Yuta, mentre Emiru scopre che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che aiutò il ragazzo e sua madre a fuggire dal folle professor **Ko**. Yuta decide di distruggere il Fan alla radice, ma viene costretto a cancellare per sempre il suo lato pacifico, per la disperazione di Emiru e per la gioia di **Nadeshiko Uragasumi** (exassistente di Alice). Il Fan può ora mettere in atto la seconda fase del piano, e chiamare a raccolta tutti gli ESPer del mondo tramite un messaggio ipnotico contenuto nelle canzoni di Alice. Fra questi cade anche Emiru. Yuta scopre dove è stata portata Emiru grazie all'intervento di Rika, che gli svela la propria identità segreta di membro del Fan. Raggiunta Emiru, Rika sta per svelarle l'identità del capo dell'organizzazione, ma Alice le punta contro la pistola, dopo aver bloccato i poteri di Yuta...

TUTTI GLI UOMINI DI GOJIRA – Il giovane **Ishiro Honda**, assistente regista del celebre **Akira Kurosawa**, propone con grandi difficoltà alla Toho Eiga di produrre un suo film che possa servire da monito per il terrore causato dalla distruzione, dalla guerra e dalla bomba atomica. Dopo mille peripezie e rifiuti, aiutato dal produttore **Tomoyuki Tanaka** e dall'esperto di effetti speciali **Eiji Tsuburaya**, finalmente il progetto viene accettato, e il film intitolato **Gojira** ha il suo primo ciak...

sommario

Qui a fianco:
Illustrazione di Serena "Mad Hatter" Lorini
http://digilander.iol.it/thefollyslounge/

Illustrazione di Serena Lorini

LÉGGI SU QUEL CHE LÈGGI

Prima dell'argomento citato nel titolo dell'editoriale, una parola su **Goblin**, la miniserie di Makoto Kobayashi (l'autore dei divertenti **Michael** e **Porompompin**) che potete leggere a partire da questo mese.

In questo numero di **Kappa Magazine** avrebbero dovuto essere pubblicati due episodi, per meglio introdurre la storia, ma a causa di un inghippo di programmazione nei numeri successivi, siamo stati costretti a presentarne solo uno, col rischio di lasciarvi a bocca asciutta proprio nel momento in cui vi porgiamo il cucchiaio. Cose che capitano, purtroppo, e quando capitano, meglio farlo sapere. Vi raccomandiamo di seguire questa brevissima miniserie perché - oltre al fatto che fa morire dal ridere - presenta sotto una nuova ottica tutti quei mostri della mitologia giapponese che solitamente vengono citati a casaccio nei manga e negli anime del Sol Levante. Nell'attesa (ormai più che prossima) dell'**Enciclopedia dei Mostri Giapponesi** di Shigeru Mizuki, è sicuramente quanto di meglio possiate trovare.

E ora, passiamo a queste benedette leggi su ciò che si legge (o si guarda, a seconda se parliamo di carta stampata o televisione).

Lo scorso ottobre si è tenuto a Roma, in occasione di **Romics**, un dibattito sulla censura nei cartoni animati e nei fumetti giapponesi, che poi si è allargato per prendere in esame *tutto* ciò che è passibile di censura nel nostro paese da un po' di tempo a questa parte. Ebbene, durante il dibattito sono emerse alcune cose da far tremare le ginocchia, pensando al fatto che il nostro *dovrebbe* essere un paese libero e democratico: sta per essere predisposto un comitato, formato da poco meno di una decina di persone, che dal momento in cui entrerebbe in funzione avrebbe il potere di decidere cosa sia possibile leggere (o guardare alla TV) in Italia. In pratica, un pugno di uomini e donne decideranno per tutti noi, e daranno il loro veto o il loro benestare, a seconda di come (probabilmente) gli gira in quel momento. Quando abbiamo sentito questo abbiamo temuto per la libertà di espressione in generale, non solo per i fumetti. Stiamo preparando un dossier in merito, per cui preparatevi alla doccia più gelida che avete mai fatto negli ultimi anni.

Kappa boys

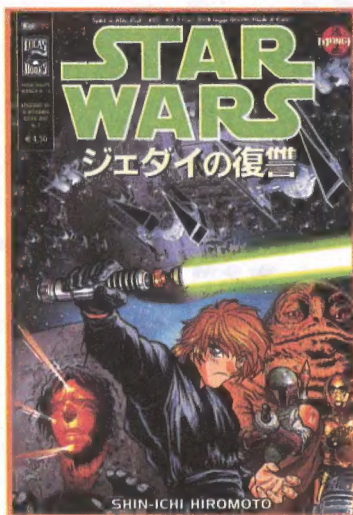
«Giustizia non esiste là ove non vi è libertà.» L. Einaudi

paperView

Interessantissime curiosità in arrivo sul primo binario, gente! Innanzi tutto, un cambiamento di programma all'ultimo secondo: ritorna **Dai – La Grande Avventura (I Cavalieri del Drago)** che, dopo la messa in onda della serie televisiva, ha letteralmente mandato in cortocircuito ogni richiesta di arretrati, e pertanto la Star Comics ha deciso – nonostante la recente conclusione del manga – di ripartire daccapo, ovviamente in edizione *deluxe*. Il già annunciato **Nazca** esce comunque in due speciali, parallelamente e senza alcun ritardo. Chicca del mese di dicembre sarà **BENKEI A NEW YORK (Point Break** 38), un volume autoconclusivo dell'autore con la 'a' maiuscola Jiro Taniguchi, in cui vedremo attraverso gli occhi di Benkei una versione distorta della vita, fatta di arte e omicidi, il tutto in un unico volume, da mettere in libreria di fianco ai romanzi più 'neri' che avete mai letto. Graditi ritorni bi, tri e semestrali sulle testate 'a rotazione'. **Trinetra** festeggia il decimo volume della serie (**Storie di Kappa** 99), mentre in Giappone esce quello conclusivo dopo tredici anni di successo; **Mikami Agenzia Acchiappafantasmi** torna per una missione lunare (**Turn Over** 32); **La Madoonna della Ghirlanda** si conclude, fra i fasti del Rinascimento italiano (**Amici** 62). Ma il vagone più carico del mese è quello di **Kappa Magazine** 126, lo **SPECIALE TUTTOFUMETTO INVERNALE**, che dopo sei mesi torna a fare sfracelli con ben TRE kappa-sorprese di altissimo livello, e di grandissimi autori! Il primo è **Yukinobu "2001 Nights" Hoshino**, che ci delizierà con il 'corto' fantascientifico (alla faccia del corto: 40 pagine!) **Bem Hunter Sword**. Tornano poi per una esplosiva rimpatriata due nostre vecchie conoscenze, Rally e Minnie May, per due episodi autoconclusivi e completamente fuoriserie di **Gun Smith Cats**, firmati ovviamente Kenichi Sonoda. Terzo ospite di riguardo, **Masamune "Ghost in the Shell" Shirow** e il bellissimo mini-portfolio illustrato **Wild Wild West**, avente come protagonista la pistolera più dura e al tempo stesso... morbida del Texas! Qualcuno ha ancora dei dubbi? Con Kappa Magazine non c'è proprio MAI limite al meglio! **KB**

paperVox

Shinichi Hiromoto
STAR WARS
IL RITORNO DELLO JEDI
Magic Press, 192 pagine, euro 4,50

La forza del bianco e nero, il segno graffiante dell'*enfant terrible* Shinichi Hiromoto e lo stile dinamico dei manga offrono alla saga di **Guerre Stellari** una nuova chiave di lettura. Sono soprattutto i tempi a regalare indipendenza narrativa a questa trasposizione a fumetti, che si legge come un romanzo e non come la sbiadita copia di una colossale epopea cinematografica. L'autore di *Fortified School* e *Violent Runner Vibrator* segue lo script di George Lucas, omaggia le inquadrature più celebri, ma si sofferma sui passaggi che più si avvicinano alla sua sensibilità di autore underground. Il suo è il più felice adattamento di **Star Wars** prodotto in Giappone da Media Works in occasione del ventennale del primo episodio della saga, e in concomitanza dell'uscita nelle sale della 'Special Edition' della trilogia. Più felice del **Guerre Stellari** di Hisao Tamaki, ben più ricco de **L'Impero Colpisce Ancora** di Toshiki Kudo (che Hiromoto aiuta a rispettare i tempi di consegna inchiostrando le ultime tavole), questo **Il Ritorno dello Jedi** ci trascina nel covo di Jabba per farci assistere alla liberazione di Han Solo, ci porta su Dagobah assieme a Luke per sentire dalla voce di Yoda che il cavaliere Jedi e Leia sono fratello e sorella, ci appassiona con un finale epico e struggente. L'edizione di Dark Horse - e di conseguenza anche quella italiana - è ancora più ricca dell'originale giapponese, in quanto ritoccata e arricchita dallo stesso Shinichi Hiromoto. E per il futuro prepariamoci a **La minaccia fantasma**, realizzata nel 1999 da Kia Asamiya. **MDG**

Banana Yoshimoto
LA PICCOLA OMBRA
Feltrinelli, 104 pagine, euro 9,50

E' il tradimento a legare questi sette nuovi racconti di Banana Yoshimoto, che disegna paesaggi emotivi dolorosi e delinea i confini di uno degli aspetti più enigmatici del vivere. Sono il lavoro, l'amicizia o il semplice turismo a muovere le protagoniste dal Giappone all'Argentina, al Paraguay, al Brasile: sette ragazze con una piccola zona d'ombra nello sguardo che s'imbattono in terre colme di una straordinaria energia vitale, territori infiniti e cieli così blu da far rabbrividire, capaci di modificare la composizione del proprio fisico. Come sempre è lo sviluppo dei personaggi ad assumere carattere nel libro, a discapito della pura e semplice trama: tra memorie di lutti, straniamenti improvvisi e ferite invisibili, ci si ritrova a languire, nell'impossibilità di dimostrare i propri affetti più intimi. Perché le donne si chiedono oggi il
significato e le modalità del tradimento,esperienza integrante della vita e inevitabile passaggio dell'esistenza. Qui più malinconica e introversa, l'autrice non rinuncia comunque a quella sottile sensibilità orientale, che la rende così attenta ai piccoli riti della quotidianità, conferendo un ritmo lento e sensuale alle sue storie. Si legge in un attimo questo libro di cento leggerissime pagine. Ma poi rimane dentro. **MDG**

Kazumi Oya
DREAM KISS
Shogakukan, 192 pagine, ¥ 390

Kazumi Oya, assurdamente sconosciuta qui in Italia, è una delle manga-ka più prolifiche in Giappone, tanto che le sue opere a fumetti (e quelle di illustrazione) sono conosciute in tutta l'Asia. Creativa e poliedrica, è in grado di dare vita parallelamente a storie *shojo* e storie *shonen ai*, risultando particolarmente gradita a entrambi i tipi di pubblico che, in parte, si sovrappongono. Ma perché parlare solo ora di **Dream Kiss**, un manga uscito due anni fa e concluso in quattro volumi? A parte l'indiscussa bravura dell'autrice, è interessante l'attualità del tema trattato nel fumetto: cosa, meglio di questo titolo, può spiegare a noi italiani come si svolge l'edizione giapponese di un programma televisivo come... il *Grande Fratello*? Un *format* televisivo a cui è difficile rinunciare, visto gli infiniti cloni generati dalla televisione, a cominciare da *Saranno Famosi*, passando da *Survivor*, fino all'ultimo *Operazione Trionfo*. Azuki Yamagishi, la protagonista della storia, è una

talent scout. Lavora per la Yamagishi Entertainment Production, la ditta del padre, e il suo compito è andare alla ricerca delle stelle televisive del futuro. Grazie al suo intuito già i Romeo+Romeo, una coppia di attori/modelli bellissimi, fanno bella mostra di sé sui manifesti lungo tutte le vie più 'in' di Tokyo, ma adesso il suo compito è selezionare un gruppo di ragazzi che dovranno formeranno il cast di *Romeo Gakuin*, la nuova produzione su cui la Yamagishi Entertainment punta al massimo per ottenere un nuovo successo televisivo. La nostra Azuki, però, si trova suo malgrado coinvolta nelle selezioni per la scelta degli attori, e approfitta della situazione per studiare 'dall'interno' i candidati... La sua attenzione, in particolare, cade sul bel Sota, che però la smaschera immediatamente. Dedicato a chi ama il bel disegno ma anche una storia gradevole da seguire... E un po' anche a chi non può fare ameno di seguire Miguel Bosé il mercoledì sera! **BR**

pixelVox

YATTAMAN

PS1, 2001, sparatutto, euro 49,90, Banpresto/Tatsunoko Pro., Halifax

Ecco il gioco *definitivo* per i cultori delle **Time Bokan Series**, già da molto tempo esistente nell'edizione giapponese, e approdato quasi in sordina sui banchi di vendita italiani. Chi l'ha progettato sa bene cosa si aspettavano i fan, e ha compiuto la mossa migliore: i protagonisti del gioco (ovvero quelli che bisogna guidare lungo il pericoloso percorso) sono i cattivi, il mitico Trio Drombo con Miss Dronio, Boyakki e Tonzula. Finalmente la rivincita! La bionda, lo smilzo e il gorilla, contando su un'ampia scelta di mezzi, dallo Skull Buggy al Cammello del Tempo (più quattro nuovissimi ispirati alle loro facce e a quella del dottor Dokrobei), possono finalmente suonarle di santa ragione ai 'buoni' di ognuna delle otto serie, a partire da Yattaman per finire con Itadakiman. I robot giocattolo dei fastidiosi 'bravi ragazzi' di turno finiscono finalmente, grazie al vostro intervento, in mille pezzi, dando una meritata rivincita ai tre sventurati ladruncoli, che di tanto in tanto hanno la possibilità (dopo aver recuperato abbastanza pietre DokroStone), di trasformare il loro piccolo trabiccolo in un invincibile robot gigante. Estremamente fedele al cartone animato (i doppiatori originali parlano in continuazione durante il gioco, a seconda di ciò che fate), potrete anche decidere di fare uso della solita 'bomba finale', che diventa sempre più potente (e pesante da trasportare) man mano che passa il tempo: non sia mai che veniate colpiti mentre l'avete attivata, poiché il vostro mezzo esploderebbe all'istante e vi trovereste a dover affrontare la battaglia pedalando faticosamente sul tandem a tre! A parte ciò, è goduriosa anche la sezione a cartoni animati, inedita e realizzata proprio per il gioco, che è possibile gustarsi fra un livello e quello successivo, oltre che la buffissima sigla iniziale e l'inevitabile epilogo. E' possibile selezionare due tipi di gioco: in quello semplice, Miss Dronio si alza al mattino decisa a vendicarsi di tutti gli avversari, mentre in quello difficile torna il Dottor Dokrobei a impartire ordini; oltre alla normale battaglia, il dottore aggiunge nuovi livelli extra al gioco, per cui il trio si troverà sia ad 'allenarsi' su un campo di battaglia invaso da Maiali Che Si Arrampicano Sugli Alberi Quando Vengono Adulati, sia a combattere contro lo stesso dispotico capo, deciso a diventare il nuovo protagonista delle **Time Bokan Series**. Un delirio ben costruito da Banpresto e Tatsunoko, assolutamente sconsigliato agli 'invasati' del 3D, d'obbligo per qualsiasi fan di **Yattaman**. O meglio, del Trio Drombo. Giocando, siate vendicativi: questa volta, ne avete diritto! **AB**

SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI SPIRITED AWAY

DVD, 2001, fiaba, 124 min. (+31 min. contenuti extra), Y 4.700, Nibariki/TGNDDTM

Solitamente chi parla di un film di Hayao Miyazaki non può fare a meno di correre con la mente a *Tonari no Totoro* o a *Kaze no Tani no Nausicaä*, i due lungometraggi che, a tutti gli effetti, hanno portato il regista al successo. Ebbene, questo **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (che, nell'edizione per l'esportazione, si intitola **Spirited Away**), è senza alcun dubbio destinato a salire in vetta alle produzioni maggiormente apprezzate dello Studio Ghibli, perché la sensazione che si ha guardandolo è che il 'Walt Disney giapponese' abbia realmente infuso in esso tutto il proprio essere. **Senchirashi**, come lo chiamano abbreviandolo in patria, 'contiene' Hayao Miyazaki a tutto tondo, con la sua passione per la favola, per il mondo intimo che ci si crea quando si è bambini, per il volo, per le creature fantastiche oltre ogni immaginazione, per le vicende commoventi, per i momenti divertenti, e soprattutto per una visione piacevole in ogni istante della pellicola, dalle scene d'azione a quelle di introspezione psicologica e crescita dei singoli personaggi. E' un'apoteosi, il *Guerre Stellari* di Miyazaki, un vero colossal ma dalle tinte delicate, talmente ricco da essere un invito alla maniacalità da DVD, ovvero quella che ti porta a esaminare alcune scene di massa fotogramma per fotogramma, in modo da esaminare le centinaia di diversi personaggi, ma tutti ugualmente studiati nel dettaglio. Premiato con l'Orso d'Oro al Festival di Berlino, il film è tratto dal romanzo **Kiri no Muko no Fushigina Machi** (Il misterioso paese oltre la nebbia) di Sachiko Kashiwaba, e miscelato con alcune idee originali dello stesso Miyazaki, e sembra quasi una dichiarazione d'intenti per il futuro corso dello Studio Ghibli, visto che anche il già annunciato **Howl's Moving Castle** è tratto da un romanzo preesistente, anch'esso dedicato a un pubblico adolescenziale che ama quel tipo di lettura (più che i videogiochi o i film d'azione) idealmente affiancabile a titoli come *Harry Potter* o *Il Cannocchiale d'Ambra*. I contenuti speciali del DVD sono ovviamente straborandanti, tanto da essere suddivisi in ben due dischi, ma la cosa migliore è che è possibile già con la versione originale gustarsi il film con sottotitoli in inglese o francese, mentre quest'ultima lingua è addirittura inserita in audio, visto che all'ombra della Torre Eiffel **Senchirashi** è già stato distribuito nelle sale cinematografiche. Unica pecca, un'acquisizione digitale che smorza un po' i colori, anche se lo si nota soprattutto nelle scene in piena luce (poche, visto che l'azione si svolge quasi sempre durante la notte). Indispensabile e appagante, in attesa della versione doppiata in lingua italiana che presto arriverà anche nel nostro paese. **AB**

Top of the Web

Un testa a testa appassionante tra **toonshill.com** e **go.to/souryo**! Decine di mail da parte di affezionatissimi fan, una classifica che cambia di mese in mese. E sale anche il sito amatoriale dedicato alla nostra **Keiko Ichiguchi**! Continuate a votare inviando una mail a **info@kappanet.it**, magari segnalandoci nuove url da promuovere su queste pagine e allegando brevi articoli di presentazione dei vostri siti. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1) **http://go.to/souryo**
2) **http://www.toonshill.com**
3) **www.manga.it**
4) **http://jump.to/shoujomanga**
5) **http://www.mangaworld.it**
6) **http://web.tiscali.it/keikochan**
7) **www.comicsplanet.com**
8) **http://guide.supereva.it/anime_e_manga/index.shtml**
9) **www,stanza101.com**
10) **http://www.wangazine.it**

Altri siti da votare:

http://animefriend.com/katyproject/
http://ccsitalian.cjb.net
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://digilander.iol.it/kykimi/
http://digilander.iol.it/mangamvp
http://digilander.iol.it/shojo
http://digilander.iol.it/yukito
http://digilander.libero.it/bowserlair
http://flowerhentai.supereva.it
http://goforitsite.supereva.it
http://jameswong.com/ykproject/core.html
http://jlesson.cjb.net
http://members.xoom.it/encirobot/index.html
http://nonsolomanga.supereva.it
http://panchi.da.ru
http://portalemanga.too.it
http://utenti.lycos.it/ayashino/
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/bmaxi
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://web.tiscali.it/trigunvash
http://www.akadot.com/
http://www.animeindvd.it
http://www.animeworld.too.it/
http://www.animeye.it
http://www.anipike.com/
http://www.digilander.iol.it/tuttopuroresu
http://www.drivemagazine.net
http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm
http://www.intercom.publinet.it/manga/icmanga.html
http://www.mangaart.com/
http://www.mangaeco.com
http://www.mangaitalia.it/community/sindis/mazworld.htm
http://www.manganet.it
http://www.megaconsole.too.it
http://www.onlyshojo.com
http://www.perfect-trip.it/
http://www.portalemanga.supereva.it
http://www.regnodelleanime.com
http://www.riccardocrosa.com
http://www.rorschachonline.it
http://www.s2m3.cjb.net
http://www.sailormoon.it/
http://www.shoujo-manga.net
http://www.tiphares.it
http://www.tuttomanga.com/marcoalbiero.html

Cari ceratosauri cerati, vi giungano le mie più sentite melanzane alla parmigiana. Se avete tempo, questo mese avrei spiluzzicato due o tre bislacche notiziuole qua e là, a casaccio. Dunque, iniziamo con **Ghost in The Shell – Stand Alone Complex**, una nuova produzione animoide che pesca dall'archivio di quel cablato cronico di Shirow e che butta nel frullatore nuove situazioni e noti personaggi della celebre ed estenuantemente attesa serie del medesimo. Si tratta

© Tsutomu Takahashi/Kodansha

niente popò di meno che (ma si può dire *popò*?) che di una vera e propria serie animata televisiva, e il fatto che sia realizzata dalla Production I.G. lascia sperare bene: infatti, io *spero* che i suoi membri fondatori non si siano montati la testa per via dei precedenti successi, e che facciano un buon lavoro. Anche perché dovranno fare a pugni con la concorrenza, che ha preparato il nuovo cartone di **Appleseed**. Nel frattempo, in Giappone sono tutti impazziti per **Chobits**, di quel gruppo di cerbiattone delle Clamp, e sia il manga, sia il cartone animato stanno facendo sfracelli inauditi: il primo lo state già leggendo in contemporanea con l'edizione originale (baciatevi i gomiti, razza di

Blue Heaven © Tsutomu Takahashi

One Piece © Eiichiro Oda/Shueisha

contorsionisti che non siete altro!), mentre il secondo – mi dicono dall'Agenzia Talpa & Co. – pare che abbia interessato alcuni editori italiani di VHS e DVD... Ovviamente, se vi chiedono dove avete saputo questa notizia, io *nniente saccio, nniente vidi*. Parlando di exploit, bisogna andare con la mente anche a quei ragazzacci di Shinichi Hiromoto e Tsutomu Takahashi, che non hanno proprio intenzione di starsene fermi un momento. Hiromoto, appena conclusa la miniserie piratesca **STONe**, ha dato il via – come già annunciato – a **Hells Angels**, interamente basato sulle sexy-demon-rocker di **Resurrection of Monstress**, ideate dall'altrettanto folle Yasushi Nirasawa, noto per le sue demoniache reinterpretazioni del nagaiano **Devilman**. Il Takahashi, invece, lavora contemporaneamente a più storie, e mentre completa **Blue Heaven** per Shueisha, torna a fare capolino in casa Kodansha con un nuovo progetto annunciato ma non ancora titolato (non nel momento in cui scrivo, se non altro). Tornando alla **Chobits**-mania, non è l'unica esplosa brutalmente, poiché ne sono nate altre, e tutte relative a serial definiti fra di loro 'confratelli', benché pubblicati da case editrici rivali. Il primo è **One Piece**, la cui corsa verso l'Olimpo del Successo pare non fermarsi più, grazie anche al fatto che tutta la *gadgettistica* (Aaargh! ho detto una parola da manager,

Chobits © Clamp/Kodansha

che orrore! Aspetta che mi lavo i denti...) è solo un effetto secondario e laterale: pare che la storia piaccia molto di più di tutto il contorno, e la cosa non può fare che piacere, a un mangalettore sentimentale d'altri tempi come me. Infatti, come immaginerete, lo stagno in cui vivo è formato *esclusivamente* dalle mie lacrime di commozione (e, pertanto, è salato). Pertanto, i suoi lettori, piuttosto che mettersene in tasca dei pezzetti (giocattoli, card, eccetera) preferiscono essere loro stessi a entrarci dentro. Ora possono farlo meglio nel **Sanrio Theme Park** (quello dedicato a **Hello Kitty** e compagnia bella), dove da questa estate è possibile assistere a **One Piece – Grand Line no Monogatari**, un filmato in animazione 3D, da vedere con occhialini bipolari e seduti all'interno di un 'cinema dinamico', in cui il seggiolino su cui state seduti si muove a seconda di quello che capita sullo schermo, riducendo la vostra spina dorsale in *Molt Piece*. Mica male, vero? Tornando ai 'serial confratelli' di cui divagavo prima, lo stesso tipo di corsa di **One Piece** la sta facendo **Rave** di Hiro Mashima: così come il primo è ambientato in un mondo picaresco funky, il secondo è un intero universo fantasy groove, tanto da essere dotato del sottotitolo **The Groove Adventure**. Anche qui, la storia ha preso più piede del contorno, e nonostante i videogiochi e i gadget attualmente prodotti, chi lo segue ama soprattutto il fumetto e il cartone animato. Mo brév! Devo dire che ho notato un certo qual ritorno al fantasy fantasioso, il che non mi dispiace per nulla: mi ero un po' stufato (e anche un po' stracotto al vino, grazie) di guerrieri ipertrofici col cervello ridotto a una noce per far spazio ai muscoli. A proposito di ipertrofici, per la sezione **Veramente Gaùrro** buttate un occhio (NON addosso a me, dannazione a voi!) alla pubblicità che ha come testimonial il Kenshiro nazionale: si possono vincere auto, biciclette e (sigh!) tazze inviando le cartoline di un concorso indetto dalla JRA, e ovviamente più ne spedite, meglio è. La tecnica migliore è quella di Ken e soci, come mostrato. Patologico? Abbastanza. Proprio come i numerosi casi di malasanità in Giappone, denunciati pubblicamente in **Black Jack ni Yoroshiku** di Shuho Sato, la cui ironia del titolo è tutta un programma, e che suona come "tanti saluti a Black Jack", facendo riferimento all'infallibile chirurgo di Osamu Tezuka. Questo manga ha già creato un caso nazionale, sollevando vespai da parte della stampa e dell'ambiente medico, poiché quello che racconta è tragicamente vero.

Tiriamoci su con una cura più che valida: la nostra **Miss Kappa** mensile è una certa signorina ciuffocolorata, nota per la sua partecipazione a una serie animata il cui titolo ci dice che il protagonista è l'Uomo Migliore: be', dal mio punto di vista, LA coprotagonista è anche meglio. Dico male?

Il Vostro OpinionMakeristiko Kappa

GRAN FINALE

Accidenti, quanto è complicata la storia della fine del periodo Edo... Eppure la trovo davvero molto affascinante. Spero che non vi siate annoiati in questi ultimi mesi ma, se così fosse, sappiate che questa è l'ultima volta parleremo dei personaggi storici di quest'epoca, i tre personaggi che hanno praticamente rovesciato il governo dei samurai. Anche se non sono ancora arrivati in Italia, ci sono molti fumetti che li hanno come veri e propri protagonisti, mentre in compenso sono stati spesso citati in manga come **Kenshin**, **Ryugetsusho** e molti altri ancora.

Come già abbiamo visto nei mesi scorsi, le forze militari principali che rovesciarono il governo dei samurai erano quella di Satsuma (l'attuale Kagoshima) e quella di Choshu (l'attuale Yamaguchi). Due di dei tre personaggi di cui parliamo oggi sono i capi di questi due forze, **Takamori Saigo** di Satsuma e **Kogoro Katsura** di Choshu: non erano mai d'accordo sul da farsi, ma grazie a **Ryoma Sakamoto** di Tosa (l'attuale Kochi), un semplice samurai errante, riuscirono a stringere un patto. Comunemente si ritiene che la semplice esistenza di Ryoma quell'epoca sia stata un vero miracolo per la storia giapponese, dato che un uomo privo di qualsiasi potere politico fu in grado di cambiare la storia di un paese solo grazie alle sue idee e alla capacità di realizzarle, fattori importanti che convinsero e affascinarono numerosi potenti.

Infatti, i racconti, i film e i fumetti su Ryoma sono davvero numerosi. Il romanzo scritto da Ryotaro Shiba, intitolato "Ryoma ga Yuku" è ormai entrato nel mito; il fumetto intitolato "Ooi Ryoma" è stato realizzato da Yu Koyama che è l'autore di "Ganbare! Genki" (di cui in Italia è stata vista la versione animata intitolata *Forza, Sugar*); un altro fumetto, intitolato

"Sakamoto Ryoma", opera di Hiroshi Kurogane (nato nel suo stesso paese) ha vinto un importante premio dell'Agenzia per gli Affari Culturali. Ma, a parte ciò, com'era realmente questo Ryoma?

Nacque nel 1835 a Tosa, secondogenito di un commerciante che aveva acquisito un titolo di samurai inferiore. Viene descritto come un bambino piuttosto debole, sempre maltrattato dai coetanei. Una sua sorella, di temperamento particolarmente mascolino, era molto brava nel praticare il *kendo*, così decise di allenarlo, fino a quando Ryoma dimostrò finalmente le sue fino ad allora insospettate capacità di spadaccino. All'età di 17 anni giunse a Edo per migliorare le sue tecniche di *katana*, dove conobbe Kogoro e gli altri *shishi*. Nel 1853 vide la prima nave americana arrivare, e fu piuttosto scioccato nello scoprire cosa stava accedendo fuori dal Giappone, ma non aveva ancora nessuna idea chiara in merito. Era ancora un comune ragazzo dal futuro incerto. In compenso, era incredibilmente abile nel maneggiare la *katana*, oltre che molto più alto

della media degli uomini giapponesi di allora; nonostante questo, però pare fosse una persona squisita e simpatica, e che ottenesse anche qualche successo con le donne. Sfortunatamente visse anche una triste storia d'amore, poiché s'innamorò della figlia di una famiglia di samurai di rango superiore di Tosa, e nonostante il suo amore fosse contraccambiato, lei fu costretta a sposarsi con un altro. In quell'epoca, a Tosa, i samurai di basso rango erano molto disprezzati dai superiori, e per distinguerli dagli altri veniva vietato loro il diritto di indossare i calzini. Un suo amico d'infanzia, Hanpeita Takechi, si era impegnato sul fronte politico per migliorare la situazione dei samurai inferiori, ma Ryoma, che pure rispettava molto questo suo amico, non era particolarmente convinto delle sue idee, perché riteneva che i veri problemi non riguardassero solo le vicende interne del giappone. Ryoma fu una delle prime persone a considerare che il Giappone avrebbe presto avuto rapporti con l'estero. Fu così che lasciò il suo paese, divenendo un samurai errante. Le sue idee risultavano spesso incomprensibili agli *shishi*, il cui impegno principale era quello di combattere con la spada, e arrivavano addirittura a considerarlo uno sciocco e un bugiardo perché diceva: "Voglio entrare in commercio con i paesi stranieri a bordo di una grande nave, per cui ho bisogno di cambiare questo paese in modo che possiamo presentarci all'estero come vogliamo noi". Mentre gli altri *shishi* erano ancora tutti presi dall'ideologia samurai, Ryoma ne era già completamente libero. Successivamente fu proprio lui a fondare la prima compagnia di scambi commerciali, così come la prima scuola navale. Una nota curiosa sulla sua vita: fu anche il primo giapponese a sperimentare il cosiddetto "viaggio di nozze", fino ad allora sconosciuto.

Come abbiamo già visto nei mesi precedenti, Ryoma fece stringere un patto storico fra Satsuma e Choshu, guidati rispettivamente da Saigo e Katsura, grazie al quale riuscì a nel tentativo di portare avanti la rivoluzione Meiji, per costringere lo shogun a restituire tutto il suo potere politico all'imperatore nel modo possibilmente meno sanguinoso, poiché era stanco di continuare a vedere gente morirgli intorno. Dopo questi eventi, scrisse i Principi Democratici, che in seguito divennero una delle basi portanti della Costituzione Giapponese: in definitiva, è proprio grazie a Ryoma che vennero gettate le fondamenta del nuovo governo giapponese.

Ryoma era esperto nell'uso della *katana*, ma appena riconobbe che ormai la spada era inferiore alle armi da fuoco, fece in modo di ottenere una pistola, che iniziò a portare sempre con sé: sotto la minaccia della nuova arma, molti nemici desistevano dall'attaccarlo, e così non era costretto ad affrontarli, portando loro una morte quasi certa. E' per questo motivo che ci si chiede tutt'oggi perché mai, il giorno in cui i sicari lo uccisero, non l'avesse con sé. Circa un mese dopo la restituzione del potere all'imperatore da parte dello shogun, Ryoma fu assassinato. Aveva 33 anni. Se ne andò senza poter vedere il nuovo Giappone che lui stesso aveva contribuito a creare. Fu così che Ryoma divenne un mito, seguito a ruota da Saigo.

Dopo la guerra Boshin, Saigo diventò il generale delle forze militari giapponesi. Era una persona cortese e modesta, e non faceva mai passare in secondo piano il rispetto per gli altri, motivo per cui persino i nemici – compresi quelli sconfitti - apprezzavano molto la sua personalità. Non solo per questo, ma anche per via degli occhi grandi e brillanti, e soprattutto per la sua stazza (era alto

più di 180 cm, che per il Giappone di quell'epoca era quasi una statura da gigante), che gli conferivano un'aria davvero carismatica. Satsuma era famosa per il vigore dei suoi samurai, chiamato Satsuma Hayato: secondo il loro modo di pensare, l'uomo doveva essere semplice, forte, coraggioso e non troppo loquace, e quest'ultimo era il motivo principale per cui i samurai di Choshu (che davano invece molta importanza alla discussione) non piacevano a quelli di Satsuma. Saigo era esattamente così, e amava i suoi compagni, che erano proprio come lui. Possiamo affermare che quegli uomini fossero gli ultimi veri samurai tradizionali. Ma, purtroppo per loro, l'epoca cambiò bruscamente. La politica, che il nuovo governo doveva avviare per essere competitivo nel mondo, era molto diversa da quella che amavano i Satsuma Hayato. Nonostante molti samurai avessero combattuto rischiando la loro vita, la nuova epoca era paradossalmente diversa da ciò che loro stessi volevano costruire. Oltre a questo, i samurai stavano velocemente perdendo i loro privilegi, dato che il Giappone si stava impegnando per diventare un paese democratico (nonostante molti politici fossero corrotti). Nell'aria si respirava il malcontento, e Saigo, rispettato da tutti i suoi, era l'unico uomo che riusciva a trattenerli. In altre parole, si pensava che se Saigo si fosse rivolto al governo, tutti i samurai avrebbero provocato una nuova guerra civile.

Saigo, nonostante fosse una personalità importante durante gli anni della rivoluzione, decise di ritirarsi al suo paese natio licenziandosi ufficialmente. Pare non vi furono polemiche riguardo ai suoi atteggiamenti pot-rivoluzionari, perciò è difficile immaginare come la pensasse, ma forse si ritirò non solo perché non andava più d'accordo col nuovo governo, ma anche perché sapeva che ritirandosi poteva tenere sotto controllo l'energia furiosa del malcontento dei samurai. E poi, probabilmente, aveva anche l'intenzione di far crescere ed educare i giovani del suo paese in modo che diventassero capaci di salvare Giappone dalla minaccia dei paesi stranieri, soprattutto della Russia che stava espandendosi verso Cina, Corea e Giappone. Ma una forza militare condotta da Saigo composta dai famosi guerrieri Satsuma-hayato era senza altro una minaccia per il governo nuovo. Il governo imparando le misure nuove politiche dall'estero formò la forza militare e il sistema di polizia e continuai gli atti provocativi nel modo che gli uomini di Satsuma si rivoltassero al governo, cioè che il governo potesse attaccarli con un motivo regale. Eppure un amico d'infanzia di Saigo si trovava al centro del governo nuovo furono mandati persino gli assassini per uccidere Saigo (o forse per solo provocarlo?). Così la tensione fra Satsuma e il governo diventò sempre più alta. Saigo cercò di trattenere i giovani suoi compagni, ma... non ce la fece.

I dati su Saigo del periodo finale della sua vita non ce ne sono molti. Dicono che parlasse talmente poco. Chissà se era completamente rassegnato? Oppure...? Per i guerrieri di Satsuma Saigo era tutto, lo credevano e lo amavano cecamente, ma purtroppo non avevano le idee chiare politiche. Per loro muoversi con Saigo era l'unica soluzione per tutti i loro problemi. Così nel 1817 provocò la guerra Seinai in cui Satsuma era contro al governo nuovo giapponese. Le loro forze erano quasi pari, ma a Satsuma mancavano le tattiche. Dopo le numerose battaglie e i relativi spargimenti di sangue, Saigo riconobbe che tutto era ormai finito, e si suicidò. Aveva 49 anni. Se ne andò come il generale dei rivoltosi, portando con sé tutte le anime dei suoi compagni, ovvero l'ultimo ricordo dei veri samurai.

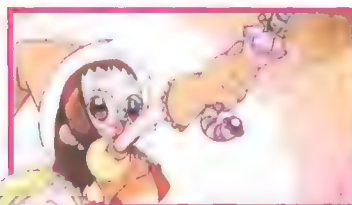
Se vi capita di andare a Tokyo, passate per il quartiere di Ueno, dove ci sono musei, lo zoo con i panda, e un grande parco vicino ad Ameyoko (un mercato di circa 500 negozi sotto il ponte, spesso affollato per gli ottimi affari che si concludono): là potrete ammirare la statua di Saigo in kimono insieme al cane chiamato Tsun. Fu creata nel 1889, quando l'imperatore Meiji decise di cancellare la fama di rivoltoso a Saigo, e concedergli merito per il suo operato durante quegli anni.

Quando diede il via alla guerra Seinan, **Kogoro Katsura**, ammalato nel suo letto, gridò "Saigo! Ora basta!". Non divenne mai un eroe come gli altri due suoi compagni, ma forse solo perché non ebbe una morte particolare come gli altri due, e magari anche per il suo carattere piuttosto difficile, nervoso e testardo. Nacque nel 1833, secondogenito di una famiglia ricca, perciò da piccolo era molto viziato e timido. Ma all'età di 17 anni una persona cambiò la sua vita: si trattava di **Shoin Yoshida**, uno studioso della scienza militare e delle culture occidentali. Si interessava molto alla situazione estera, e fondò una scuola privata dove molti giovani di Choshu divennero rivoluzionari, ma proprio per queste sue idee fu condannato a morte. Molto probabilmente la decisione di Kogoro riguardo alla rivoluzione diventò concreta quando vide il corpo di Shoin senza testa, e nonostante il drammatico evento riuscì a mantenersi freddo e cauto com'era sempre stato. Gli *shishi* lo consideravano furbo e incomprensibile, e per un certo periodo ebbe l'abitudine di travestirsi da mendicante per fare la spia a Kyoto. Prima del patto realizzato grazie a Ryoma, Satsuma era dalla parte del governo e sconfisse una volta Choshu, per cui Kogoro la odiava a morte. Ryoma fece una fatica tremenda per convincere Kogoro, ma anche su questo esiste un aneddoto simpatico. Ci fu una donna che sostenne Kogoro per tutto l'arco della sua vita. Si chiamava **Matsuko**, era una bella famosa *gheisha* di Kyoto, nota col nome di **Ikumatsu**, e pare che i suoi compagni non volessero credere seriamente che fra lei e Kogoro ci fosse qualcosa. Quando Kogoro si travestiva da mendicante, Matsuko lo nascondeva sotto casa sua, lo nutriva, e a volte faceva anche la spia per lui rischiando la sua vita. Perfino il Shinsengumi, che sospettava dei lei, non riuscì a farle confessare, e alla fine si rassegnò. Matsuko sapeva che Kogoro era un uomo passionale, sotto il suo aspetto freddo e incomprensibile per gli altri, e così la loro storia ebbe un lieto fine. Quando Kogoro ottenne un ruolo importante nel nuovo governo sposò Matsuko, e morì con lei al suo fianco all'età di 45 anni, dopo aver combattuto disperatamente contro problemi di salute, come il forte e persistente mal di testa causato dallo stress accumulato negli anni. Anche se non ottenne mai un'immagine eroica come quella dei suoi compagni dell'epoca, è uno dei pochi che combatterono per tutta la loro vita riuscendo a sopravvivere a quell'epoca tempestosa.

Ryoma, Saigo, Kogoro e lo Shinsengumi: ricordatevi di loro, perché un giorno sicuramente li vedrete in qualche fumetto, film o romanzo giapponese, se il vostro interesse nei confronti del mio amato paese continuerà a essere così forte.

Keiko Ichiguchi

di Nino Giordano
e Andrea Renzoni

Streghette con la "S" minuscola

In Giappone il filone più longevo e amato sembra essere quello delle *majokko*, conosciutissime anche qui da noi col nome collettivo di 'maghette': che siano cantanti, maghe, stiliste di moda o guerriere, ogni serie di questo genere riscuote sempre un gran successo. Non a caso, le ultime maghette degli *anime*, a partire da **Sailor Moon**, sono prodotti studiati a tavolino per renderle il più possibile appetibili al pubblico dei bambini e degli *anime fan* in generale, in modo da permettere ai produttori di riuscire a vendere quanti più gadget possibili legati alla serie. Anche **Ojamajo Doremì** *(La strega pasticciona Doremì)* rientra nel filone delle maghette, ma facendo un passo indietro torniamo a titoli come **Mahotsukai Sally** (*La maga Sally*) o **Himitsu no Akkochan** (*Il segreto di Akko*, da noi *Lo specchio magico*): qui, infatti, le protagoniste non sono guerriere il cui compito è salvare la Terra, ma zuccherose streghette di otto anni che, grazie all'aiuto della magia, risolvono i loro problemi a 'misura di bambino' e ovviamente imparano a crescere. In **Ojamajo Doremì** ritroviamo questi stessi elementi: il fatto stesso che le protagoniste debbano superare degli esami di magia per accrescere il loro livello come streghe, o che, nella seconda serie, si trovino ad accudire una bambina appena nata, la dice lunga sul target a cui è indirizzato. Anche in questo caso, il successo non ha tardato ad arrivare: la Toei ha realizzato ben quattro serie animate e due film per le sale cinemato-

Le apprendiste

DOREMÌ HARUKAZE

Debutto: *Ojamajo Doremì*- episodio 1
Anni: 8
Compleanno: 30 luglio
Gruppo sanguigno: B
Colore preferito: rosa
Hobby: dormire
Adora: le bistecche
Detesta: la scuola
Look: casual
Classe scolastica: 6° elementare
Situazione familiare: vive con la dispettosa sorellina minore Pop e con i suoi genitori
Appellativo da streghetta: Pretty Witchy Doremicchi
Fatina: Dodo
Formula magica: Pirika Pirirara Poporina Peperuto
Magical stage: Pirika Pirirara Nobiyakani
Apprendistato: Majorika
Nome italiano: Doremì
Nome inglese: Miya
Nome tedesco: Doremi
Nome francese: Doremì
Nome spagnolo: Doremi

Classica ragazzina imbranata e dai risultati scolastici poco soddisfacenti, Doremì si lamenta in continuazione di essere la bambina più sfortunata del mondo. In compenso, ha un cuore generoso e riesce a stringere sempre amicizia con tutti. La sua è una famiglia allegra e affiatata, nonostante i suoi genitori bisticcino spesso e sua sorella minore Pop non perda occasione per mostrarsi più sveglia e intelligente di lei. Doremì si innamora spesso, ma non è poi molto abile nel farsi notare La sua carriera di apprendista strega non inizia nel migliore dei modi: volare sulla scopa è per lei un'ardua impresa e i suoi incantesimi magici troppo spesso non ottengono l'esito desiderato. L'impegno però c'è.

HAZUKI FUJIWARA

Debutto: *Ojamajo Doremì* - episodio 2
Anni: 8
Compleanno: 14 febbraio
Gruppo sanguigno: A
Colore preferito: arancione
Hobby: suonare il violino
Adora: gli animali, le piante e i vestiti con pizzi e lustrini
Detesta: i fantasmi e i vampiri
Look: classico
Classe scolastica: 6° elementare
Situazione familiare: di famiglia benestante, abita in un'enorme villa con i genitori e un'anziana tata
Appellativo da streghetta: Pretty Witchy Hazukicchi
Fatina: Rere (Mimi nella versione italiana)
Formula magica: Paipai Ponpoi Puwa Puwa Puu
Magical stage: Paipai Ponpoi Shinayakani
Apprendistato: Majorika
Nome italiano: Melody
Nome inglese: Crystal
Nome tedesco: Emily
Nome francese: Emilie
Nome spagnolo: Emilie

E' una ragazzina intelligente e molto brava a scuola, amica di Doremì fin dall'asilo. E' timida e conosce perfettamen-

te le buone maniere, grazie alla rigida educazione impartitagli dalla madre e dalla fedele tata, che indossa costantemente il tradizionale *yukata* e parla in maniera estremamente formale. Suo padre è un affermato regista cinematografico un po' eccentrico, e la villa in cui abitano è davvero molto grande e piena di cose costose.
Hazuki è la mente del gruppo delle streghette, e si applica con costanza nella pratica della magia.

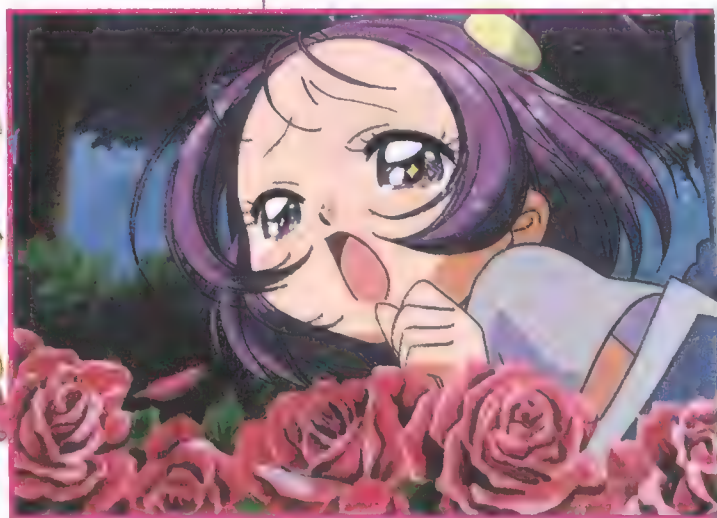
AIKO SENOO

Debutto: *Ojamajo Doremi* - episodio 3
Anni: 8
Compleanno: 14 novembre
Gruppo sanguigno: O
Colore preferito: blu
Hobby: attività sportive
Classe scolastica: 6° elementare
Adora: lo sport in genere, i *takoyaki*
Detesta: la matematica
Look: sportivo
Situazione familiare: vive con il padre in un modesto appartamentino
Appellativo da streghetta: Pretty Witchy Aikoicchi
Fatina: Mimi (Fifi nella versione italiana)
Formula magica: Pameruku Raruku Rarirori Poppun
Magical stage: Pameruku Raruku Takarakani
Apprendistato: Majorika
Nome italiano: Sinfony
Nome inglese: Emily
Nome tedesco: Sophie
Nome francese: Sophie
Nome spagnolo: Sophie
Nata e vissuta a Osaka, quando i genitori divorziano e il padre perde il lavoro si trasferisce a Tokyo capitando nella stessa classe di Doremì e Hazuki; diventa subito popolare tra i compagni per le eccezionali doti atletiche, ma in questo modo si rende nemica la bella Reika, capoclasse e fino ad allora unica 'primadonna'. Si veste un po' da maschiaccio, ha un temperamento forte e non ha peli sulla lingua. Parla con l'accento di Osaka, aiuta volentieri il padre nelle faccende domestiche e spesso fa battute sulle sue amiche. Diventa streghetta grazie a Doremì e Hazuki, e si diverte a svolazzare a bordo della sua scopa magica.

POP HARUKAZE

Debutto: *Ojamajo Doremì*- episodio 1
Anni: 5
Compleanno: 15 settembre
Gruppo sanguigno: B
Colore preferito: rosso
Hobby: giocare
Classe scolastica: asilo
Adora: le raganelle
Detesta: che Doremì mangi i suoi dolci
Look: casual
Situazione familiare: è la sorellina minore di Doremì
Appellativo da streghetta: Pretty Witchy Poppuicchi
Fatina: Fafa
Formula magica: Pepitto Puritto Puritan Peperuto
Magical stage: nessuno
Apprendistato: Majorika
Nome italiano: Bibi
Nome tedesco: Bibi
Nome francese: Bibi
Nome spagnolo: Bibi

grafiche, mentre il manga, disegnato da Shizue Takanashi (vedi paragrafo sull'autrice) e scritto da Izumi Todo, è uno dei più letti del mensile per bambine "Nakayoshi" di Kodansha, raccolto poi in volumi leggermente più sottili rispetto agli standard nipponici, ma in formato più grande. In questi ultimi mesi sono stati allestiti addirittura spettacoli teatrali con bambine che interpretavano il ruolo delle streghette cantando medley delle sigle iniziali e finali delle quattro serie animate.
Come era facile prevedere, **Doremì** è sbarcato anche sui nostri lidi, peraltro in tempi sospetti, quando cioè imperversava la 'Harry Potter mania' (che ancora oggi non accenna a spegnersi) e qualsiasi storia che avesse per oggetto stregoni, streghe e magia, riscuoteva grande successo.
Mediaset trasmette la serie con il titolo **Magica Doremì**, ma gli spettatori italiani, dopo aver gioito alla vista del logo che riprendeva quello originale, sono rimasti delusi dalla messa in onda selvaggia (mezzo episodio al giorno!) che ha subito la serie. I motivi di questa scelta possono essere tanti: dall'impossibilità di inserire la pubblicità in mezzo all'episodio, alla volontà di 'allungare' la serie per poter stabilire i dati di ascolto. C'è da dire che, in ogni caso, l'adattamento italiano non ha influito in maniera pesante sulla storia, cambiando ben poco rispetto all'originale, fatta eccezione per i soliti riferimenti alle città giapponesi (nonostante si dica

chiaramente che la storia è ambientata in Giappone), alcuni nomi giapponesi trasformati misteriosamente in altri nomi giapponesi, il fatto che Aiko (Sinfony) parli nel dialetto di Osaka, e il nome di Ompu, chiamata Lullaby, che dovrebbe essere pronunciato 'lallabai' (ninna nanna, in inglese) viene sempre pronunciato nello stesso modo in cui è scritto.
In ogni caso la Doremì-mania, dopo il successo in Giappone, Francia, Germania e Spagna, ha attecchito anche in Italia, dando origine a un dilagare di gadget a essa relativi. Inoltre, dopo la prima serie, conclusasi in luglio, è apparsa quasi a ruota la seconda (**Ojamajo Doremì #**, da noi **Ma che magie Doremì**) in settembre, a cui si spera la Mediaset dia un seguito trasmettendo le successive due serie, di cui l'ultima ancora in onda in Giappone.

Shizue Takanashi: passione e melodia

Shizue Takanashi nasce il 31 Agosto 1955 a Chiba. Il suo debutto avviene con **Momotaro Yori Hoshisama he** (*Da Momotaro, per il signor Hoshi*) proprio per Kodansha, casa editrice per la quale ancora oggi lavora. Il suo più grande successo, in coppia con lo sceneggiatore Shunichi Yukimuro, è **Ohayo, Spank!** (*Buongiorno, Spank*), pubblicato sul mensile "Nakayoshi" nel 1978. Questo manga ha goduto di una sua serie televisiva, composta da 63 episodi, e giunta anche da noi negli anni '80 con il titolo **Hello, Spank!**. Il personaggio di Spank ebbe molto successo in Giappone, tanto che il manga raggiungeva vendite strabilianti, che sfioravano il milione e mezzo di copie, e i due autori ricevevano dai lettori più di cinquecento lettere alla settimana.

Fra i fumetti di questa autrice dal tratto non proprio elegantissimo, ma assolutamente espressivo, ricordiamo **Hohoemi Zooming** (*Zooming sorridente*), in due volumi, in cui compare anche Spank in una storia breve, **Orange Tsushin** (*Comunicazione Orange*), **Shiawase Iro no Fukei** (*Panorama color felicità*) e **Omakase Lunch**.

Fino al 1999, Shizue Takanashi si è dedicata alle storie brevi affinando il suo tratto, nell'attesa di un nuovo successo, che non tarda ad arrivare grazie a **Ojamajo Doremì**, pubblicato su "Nakayoshi" contemporaneamente alla messa in onda dell'*anime*. La storia del manga è simile a quella dell'*anime*, ma contiene meno episodi riempitivi. Inoltre, nel primo episodio del manga compaiono le tre streghette Doremì, Azuki e Aiko, che acquisiscono i loro poteri contemporaneamente, mentre nella serie animata Azuki e Aiko ricevono il potere della magia solo in tempi successivi. In questo manga il tratto della Takanashi

non è proprio felice: mancano le proporzioni, tutto sembra un po' troppo affrettato, privo di fascino rispetto a opere come **Ohayo, Spank**, e il confronto con il tratto della graziosa serie animata non regge.

DOREMÌ: UN'ANIMATA CRONOLOGIA

Tratto dal manga di: Izumi Todo e Takuya Igarashi
Regia: Junichi Sato e Takuya Igarashi
Sceneggiatura: Takashi Yamada
Character Design: Yoshihiko Umakoshi
Fondali: Yukie Yuki
Musiche: Keichi Oku
Produzione: Toei Animation
Trasmissione: TV Asahi
Distribuzione internazionale: Fox Kids

E' l'impertinente sorellina minore di Doremì. Le due bisticciano e si fanno dispetti in continuazione, ma in fondo sanno di volersi molto bene. Come la sorella, Pop ha un carattere allegro e spensierato, e all'asilo molti bambini si lasciano trascinare dalla sua vivacità. Quando scopre che Doremì è apprendista strega, sembra iniziare a provare per lei ammirazione, ma ben presto si rende conto di essere più capace di lei nell'utilizzo della magia. Il suo lato maturo emerge soprattutto nella seconda serie, quando si occuperà della piccola Hana chan, ma il suo personaggio passerà in secondo piano nelle serie seguenti.

ONPU SEGAWA

Debutto: *Ojamajo Doremì* - episodio 35
Anni: 8
Compleanno: 3 marzo
Gruppo sanguigno: B
Colore preferito: porpora
Hobby: cantare
Classe scolastica: 6° elementare
Adora: la mamma
Detesta: i peperoni
Look: trendy
Situazione familiare: vive con i suoi genitori, ma il padre non è mai in casa
Appellativo da streghetta: Pretty Witchy Onpuicchi
Fatina: Lolo
Formula magica: Pururun Purun Fami Fami Faa
Magical stage: Pururun Purun Suzuyakani
Apprendistato: Majoruka
Nome italiano: Lullaby
Nome inglese: Jeena
Nome tedesco: Nicole
Nome francese: Loulou
Nome spagnolo: Nicole

Dai modi di fare egoisti e superficiali, Onpu è un'*idol* molto famosa tra il pubblico infantile e la sua immagine appare su un'enorme varietà di prodotti. Frequenta la stessa classe di Doremì, e a scuola c'è anche un suo fan-club, ma il preside le ha vietato di rilasciare autografi nell'istituto perché vuole che sia considerata una bambina come le altre. Onpu si è lanciata nello show-business per volere della madre, in passato celebre attrice, che ha portato la figlia sulle sue orme facendole da manager. Ciò che manca a Onpu è invece la presenza paterna: suo padre infatti non è mai in casa perché è sempre in giro per lavoro. Apprendista strega al seguito della perfida Majoruka, Onpu utilizza la magia per il proprio tornaconto senza preoccuparsi tanto degli altri, incurante dei consigli di Doremì; si unirà al gruppo delle streghette solo a partire dalla seconda serie, facendo amicizia soprattutto con Aiko, con la quale condivide il senso di vuoto lasciato dalla mancanza di un genitore.

MOMOKO ASUKA

Debutto: *Motto! Ojamajo Doremì* - episodio 1
Anni: 10
Compleanno: 6 maggio
Gruppo sanguigno: AB
Colore preferito: giallo limone
Hobby: cantare
Look: griffato
Appellativo da streghetta: Pretty Witchy Momokoicchi
Fatina: Nini

Formula magica: Peltan Petton Pararira Pon
Magical stage: Peltan Petton Sawayakani
Apprendistato: Majorika
Nome inglese: Fanny
Nome tedesco: Momoko
Nata in Giappone ma vissuta a New York City, Momoko torna in patria all'età di dieci anni.
E' Witch Queen Rose a presentarla a Doremì come nuovo membro del suo gruppo di streghette; guarda caso Momoko finisce anche nella stessa classe con Doremì, Hazuki e le altre, attirando su di sé le attenzioni dei compagni, allibiti dalla sua perfetta conoscenza dell'inglese e affascinati dalla sua vita trascorsa negli USA. Momoko non conosce bene il giapponese, e questo la fa sentire triste e sola, ma quando si trasforma in streghetta riesce a parlarlo alla perfezione.

HANA CHAN
Debutto: *Ojamajo Doremì #* – episodio 1
Anni: 0, poi 10
Compleanno: ?
Gruppo sanguigno: ?
Colore preferito: bianco
Hobby: vivere sulla Terra
Look: da lolita
Appellativo da streghetta: Pretty Witchy Hanaicchi
Fatina: Toto
Formula magica: Pororin Pyuarin Hana Hana Pii
Magical stage: nessuno
Apprendistato: Majorika
Nome italiano: Hanna
Nome tedesco: Hanne
Debutta nella seconda serie, quando nasce sotto gli occhi attoniti delle streghette dalla corolla di un fiore e viene da loro accudita per ordine del Mondo delle Streghe. Bambina irriverente e combinaguai, in realtà è la figlia di Witch Queen Rose, e nella quarta serie crescerà velocemente fino all'età di dieci anni per fare un po' di apprendistato nel gruppo delle streghette.

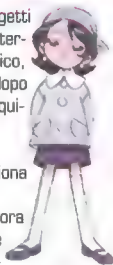
le streghe

MAJORIKA / GAERU
Fatina: Lala
Apprendiste: Doremì, Hazuki, Aiko, Pop, Momoko, Hana chan
Nome italiano: Eufonia / Raganella
Nome tedesco: Majorca / Gaeru
Nome francese: Maggie Grigri / Grenouille
Nome spagnolo: Majorca / Grenouille
Accompagnata dalla sua fatina Lala, gestisce il piccolo e tetro negozietto di magia Maho-Do finché Doremì non scopre la sua vera natura. Trasformatasi in Gaeru, una specie di girino verdastro isterico e intrattabile, non ha altra scelta che fare di Doremì la sua apprendista strega, con la speranza di poter tornare come prima una volta finito il suo apprendistato. Con l'arrivo delle altre apprendiste, che iniziano a lavorare in negozio per poter guadagnare il denaro necessario all'acquisto delle Note Magiche, il Maho-Do verrà totalmente trasformata in un luogo caloroso e accogliente. Come maestra è molto severa, soprattutto con l'incapace e pasticciona Doremì, ma anche molto brava, e insegna alle ragazze che la magia deve essere utilizzata per scopi

OJAMAJO DOREMÌ (La strega pasticciona Doremì),1999, 51 episodi.
Doremì Harukaze si considera la bambina più sfortunata del mondo. Un giorno, entrando per caso nel negozio di magia **Maho-Do**, incontra **Majorika,** che si trasforma nella ranocchia **Gaeru** quando Doremì capisce che è una strega. La fatina di Majorika, **Lala**, le rivela che quando una strega viene scoperta si trasforma in raganella: per riacquistare il suo aspetto originale, Majorika dovrà fare di Doremì una sua adepta. La bambina accetta perché così avrà finalmente l'occasione di dimostrare agli altri e a se stessa di essere brava in qualcosa. L'apprendistato non è dei migliori, poiché Doremì non riesce a controllare bene i suoi poteri, ma cerca sempre e comunque di utilizzarli a buon fine. Ben presto Doremì coinvolge in questa sua avventura le amiche **Aiko** e **Hazuki**: le ragazze studiano costantemente la magia occupandosi anche della gestione del negozio. In seguito arriveranno anche altre due streghette: la prima è **Pop**, sorellina minore di Doremì, e l'altra **Onpu**, giovane *idol* apprendista presso la strega **Majoruka**, spietata rivale di Majorika e intenzionata a rubare l'energia delle persone con l'uso di oggetti maledetti. Le vicende scolastiche si alternano ad altre di stampo più favolistico, portando le ragazze a superare uno dopo l'altro i livelli dell'apprendistato e ad acquisire una propria fatina personale.

OJAMAJO DOREMÌ # (La strega pasticciona Doremì #), 2000, 49 episodi.
Doremì e le altre sono cresciute, e ora hanno nove anni. Questa seconda serie ruota attorno alla storia di una bambina nata da un fiore sotto lo sguardo incredulo delle apprendiste, e perciò chiamata **Hana chan** ('fiorellino'). Secondo le leggi del **Mondo delle Streghe**, chi incontra un bimbo abbandonato ha l'obbligo di occuparsene per la durata di un intero anno. Senza sapere chi siano i veri genitori della piccola, Doremì, con l'aiuto delle amiche e della sorellina Pop, si occuperà di lei, e per far sentire Hana a proprio agio, il Maho-Do diviene un negozio di fiori. Doremì e le altre acquisiscono nuovi costumi, nuovi oggetti magici e nuovi poteri con cui combattere contro loschi individui provenienti dal **Mondo dei Maghi** che intendono rapire la bimba, e di conseguenza cercare di prevenire una guerra fra questi e il Mondo delle Streghe.

OJAMAJO DOREMÌ # - THE MOVIE (La strega pasticciona Doremì # - Il film), 2000
Il primo film dedicato alle vicende delle streghette racconta dei problemi derivati da un misterioso fiore che sboccia solo nel Mondo delle Streghe portato sulla Terra da Pop.

MOTTO! OJAMAJO DOREMÌ (Ancora! La strega

pasticciona Doremì), 2001, 50 episodi.

Le apprendiste, compiuti ormai i dieci anni, hanno finito il loro apprendistato ma il **Senato delle Streghe**, che ha perso ormai fiducia nel genere umano, vuole privarle dei loro poteri. A Doremì e compagne, con l'esclusione di Pop, non resta che continuare lo studio della magia. Stavolta però Doremì non è insieme ad Hazuki, Aiko e Onpu, ma diventa presto amica di **Momoko**, una ragazzina che arriva dagli USA e che in Giappone non conosce nessuno. Per l'occorrenza, le streghette trasformano il Maho-Do in una pasticceria, con l'intento di 'addolcire' letteralmente il severo giudizio del Senato. Ovviamente anche in questa nuova parte dell'addestramento, le ragazze vengono dotate di una serie di nuovi accessori e magie, e in più dovranno continuare a occuparsi di Hana chan e trovare un rimedio alla sua fobia dei vegetali.

MOTTO! OJAMAJO DOREMÌ – THE MOVIE – KAERUISHI NO HIMITSU (Ancora! La strega pasticciona Doremi – Il film – Il segreto delle rana di pietra), 2001.

Nuovo film incentrato su una misteriosa leggenda ambientata nel paese dei nonni di Doremì.

OJAMAJO DOREMÌ DOKKAN (La strega pasticciona Doremì Ka-boom), 2002, in corso di programmazione.

Quarta e, per ora, ultima serie delle streghette pasticcione, iniziata il 3 febbraio di quest'anno. Doremì e le altre frequentano l'ultimo anno delle elementari, e il prossimo andranno alle scuole medie. A loro si unisce anche Hana chan, cresciuta... improvvisamente fino alla loro età, alla quale è stato concesso di rimanere sulla Terra, poiché la madre vuole farne una vera strega in compagnia delle amiche di sempre. Intanto, il Maho-Do cambia di nuovo ragione sociale, e diventa un negozio di gioielli.

altruistici e benevoli.

MAJORUKA

Fatina: Hehe
Apprendista: Onpu
Nome italiano: Malissa
Nome tedesco: Malissa
Nome francese: Malicia
Nome spagnolo: Malissa

Eterna rivale di Majorica, è una strega avida e priva di scrupoli. Nel suo negozio di magia ha venduto agli abitanti della città strani oggetti portasfortuna intrisi di potere maligno, finché non viene anche lei scoperta da Onpu e trasformata a sua volta in Gaeru. Colpita dalla stessa malasorte, si riappacificherà con Majorika e le due uniranno i loro poteri per combattere gli emissari del Mondo dei Maghi.

DERA

Nome italiano: Dela
Nome tedesco: Dela
Nome francese: Delia
Nome spagnolo: Dela

Rappresentante degli ultimi ritrovati nel campo della magia e abile venditrice porta a porta, Dera si occupa di vendere a Majorika e alle altre streghe le Sfere Magiche. E' una commerciante molto astuta e riesce sempre a far spendere a Majorika un sacco di soldi. Entra in scena sempre intonando una sua strampalata canzoncina, e il suo motto è "gli affari sono affari".

MOTA e MOTA MOTA

Nomi italiani: Mota e Mota Mota
Nomi tedeschi: Mota e Mota Mota
Nomi francesi: Mona e Mona Lise
Nomi spagnoli: Mota e Mota Mota

Sono le due streghe addette a esaminare le apprendiste durante le prove per salire di livello. Vivono insieme in una casetta al confine del Mondo della Magia, e sono due simpatiche signore bonaccione e tranquille.

OYAJIDE

Nome italiano: Alexander
Nome tedesco: Oscar
Nome francese: Alexandre Jaunedoeuf
Nome Spagnolo: Don Alejandro Oyajide

Una volta era un grande stregone divinatore, ma poi le cose andarono male e per sopravvivere fu costretto a diventare un ladro. Un giorno però fu catturato e, come punizione, trasformato in un Gaeru giallognolo e assegnato ai compiti più stravaganti. Nella prima serie diventa amico delle streghette, rinchiuso in un computer che le aiuta a individuare gli oggetti malefici, e successivamente ottiene un ruolo primario.

WITCH QUEEN ROSE

Nome italiano: Regina delle Streghe

Sua maestà la Regina del Mondo delle Streghe è una personalità benevola e gentile; ha il viso sempre coperto da un velo e la sua vera identità è avvolta nel mistero. Nella prima serie le sue apparizioni sono sporadiche, ma nella seconda ha un ruolo fondamentale.

MAJORIN

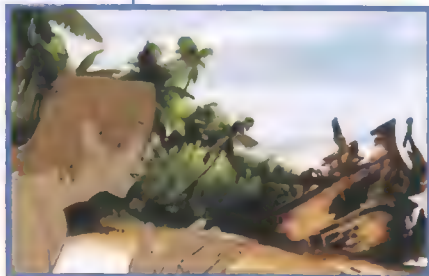
Nome italiano: Majorin

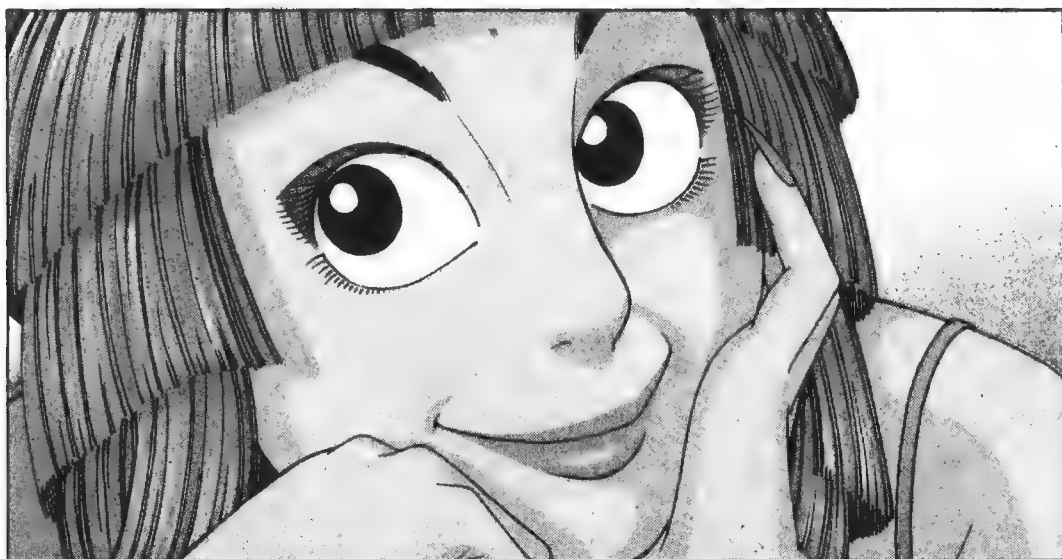
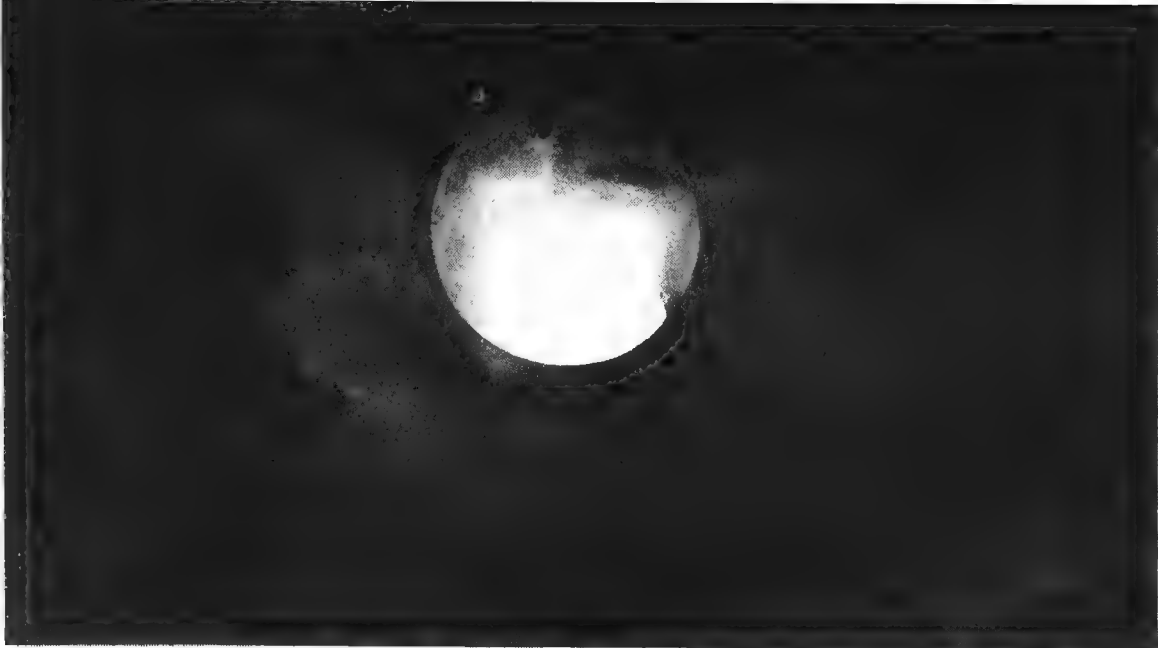
E' l'assistente personale della Regina, con la quale sembra avere un rapporto un po' particolare. Nonostante la sua voce maschile (nella versione originale), non si capisce bene di che sesso sia.

ANIMATOUR

a cura di Luca Raffaelli

Johan Padan

E così mi sono seduto a guardare un film. Ero a Venezia, dopo la premiazione ufficiale del festival, condotta da Gigi Marzullo. Niente di che, a dire la verità. Siccome era gradito l'abito scuro ed eravamo tutti vestiti più o meno come alla prima comunione (tutti tranne le donne, cui è concesso di essere eleganti anche con colori brillanti; tutti tranne Enrico Ghezzi, che era vestito come gli pareva) l'atmosfera era un po' freddina. Si sentiva che qualcuno aveva voglia di buttarla in caciara, di ridere a fronte delle marzullate, ma la cosa non montava, un po' perché eravamo in scuro e un po' perché mancava la voglia. Noi si era nelle ultime file e ancora più indietro c'erano alcuni ministri e poi Dario Fo, Fiorello, i produttori Luciano Beretta e Maurizio Manni, il regista Giulio Cingoli, il disegnatore dei personaggi Adelchi Galloni, il direttore artistico Angelo Beretta, il direttore delle animazioni Mario Addis e molti altri di coloro che sono stati protagonisti della lavorazione di **Johan Padan a la descoverta de le Americhe**. Perché, alla fine della premiazione, l'evento era la prima del film, il primo cartone tratto da un'opera teatrale del Premio Nobel, Dario Fo, appunto. Marzullo però non annuncia niente, neanche la presenza degli ospiti (non i ministri, gli altri) in platea. Il presentatore non presenta nessuno. (A proposito, sapete come Fiorello si è presentato a Fo il primo giorno che l'ha incontrato? "Buongiorno, io ho vinto il Telegatto, e lei?". Fantastico). Anzi, dice: "Dopo la premiazione ci sarà un film". Un film, capite? Non **Johan Padan a la descoverta de le Americhe** tratto da Dario Fo, che è presente in sala, con la voce di Fiorello, che è presente in sala, e poi tutti gli altri che sono presenti in sala. No: un film, che pare non abbia nemmeno un titolo. Insomma il film senza neanche un titolo parte dopo che le luci di sala si sono spente e si fa appena in tempo a leggere il titolo che è **Johan Padan a la descoverta de le Americhe**, se non l'avete capito, e le luci si riaccendono. Per fortuna. Perché la sala, rimasta mezza vuota dato che una parte degli *scurovestiti* avevano bisogno di andare a mangiare al buffet, era assediata da altri che volevano vedere il film ma a cui non permettevano di entrare. Dario Fo apre i cancelli, la sala si riempie e il film ricomincia. Titolo: **Johan Padan a la descoverta de le Americhe**. E allora posso dirvi una cosa? Il film è cominciato a casa mia. E' stato a casa mia che Giulio Cingoli e io (poi con Lorenza Cingoli) abbiamo cominciato a lavorare sul testo di Fo e a scegliere con quale scena iniziare: l'addestramento di Johan Padan presso i Lanzichenecchi. Dopo quella prima riunione sono passati due anni e mezzo. Anzi, prima sono passati sei mesi di lavoro, infinito, duro, estenuante, sulla sceneggiatura. Poi due anni di lavoro di cui ho sentito solo gli echi, ogni tanto andavo a spiluccare una scena a Milano e mi facevo raccontare come andava. Ho capito perfettamente cosa intendeva Suso Cecchi D'Amico quando un giorno in radio ha raccontato che uno sceneggiatore è colui che fa nascere un bambino e poi lo cede. Lo vedrà uomo senza aver preso parte alla sua crescita. Così è stato per me. E penso che per chi sceneggia un cartone la sensazione sia ancora più forte. Perché la lavorazione è più lunga, perché lo staff è numerosissimo. Be', insomma, Johan Padan quella sera a Venezia me lo sono proprio goduto. Quasi commosso. So che c'è chi vi ha trovato dei difetti, chi ne ha trovato qualcuno ma si è divertito moltissimo, e chi ne ha detto solo bene, un gran bene. Io sono per questa terza posizione: ne dico un gran bene. Che poi riesca o meno a essere imparziale, be', insomma: me lo direte voi.

Makoto Kobayashi vi aspetta anche in libreria con il quinto volume di POROMPOMPIN, il più demenziale inferno che possiate mai incontrare dopo... la vita!
Makoto Kobayashi - GOBLIN
UN INCONTRO INASPETTATO

VORREI SAPERE UNA COSA, PAPI...

IO SONO BELLA, NO? UN VISO DOLCE, UN CORPO PERFETTO... MA ALLORA MI CHIEDO...

...PERCHÈ NON TROVO L'UOMO CHE DOVRÀ DIVENTARE IL MIO FUTURO SPOSO?

* SPIRITO GATTO, O GATTO FANTASMA, O ANCHE MOSTRO GATTO. KB

PILOT

BRAUSE

YAWN...

...

MH...?

...

...
VLAM

...
SPLASSSSH
CRIBBIO, DEVO ESSERE VERAMENTE MOLTO STANCO... HO LE ALLUCINAZIONI...
FARÒ UN BEL BAGNO E ME NE ANDRÒ SUBITO A DORMIRE...
SSSSH
MH...

CHI...?

...M-MA CHI DIAVOLO SEI TU?!
COME TI PERMETTI DI INTRUFOLARTI IN CASA AL-TRUI?!

...

HO CAPITO! S-SEI UNA LADRA, VERO?!
SE NON TE NE VAI, TELEFONO SUBITO ALLA POLIZIA!

FLIP

KLINK

VLAM

...
SPUNTA LA LUNA DAL MONTE... ♪
MH?
SPUNTA LA LUNA DAL MONTE... ♪
SPLISH SPLISH
PLOUF
GNIIIK

KONK
SPLASH
...
UNZ UNZ UNZ
UNZ UNZ

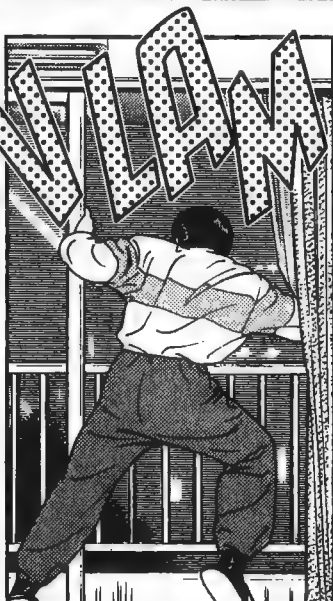
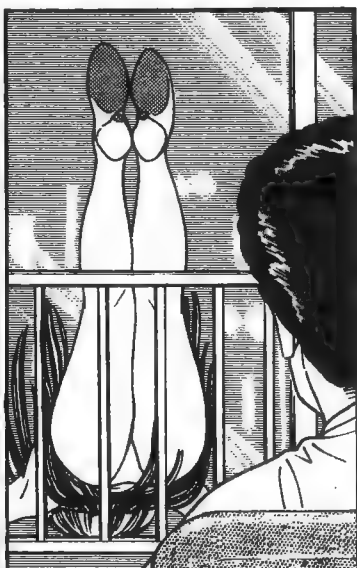
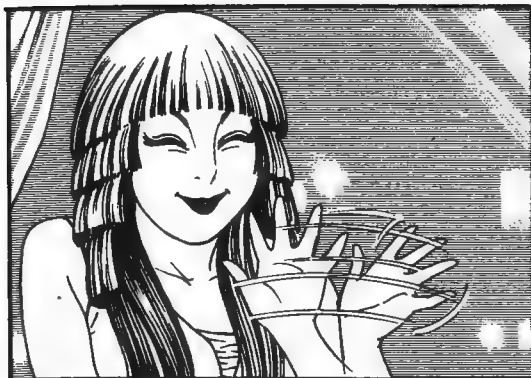
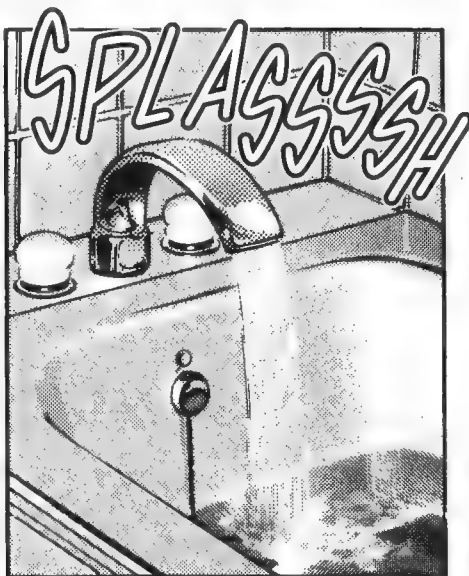
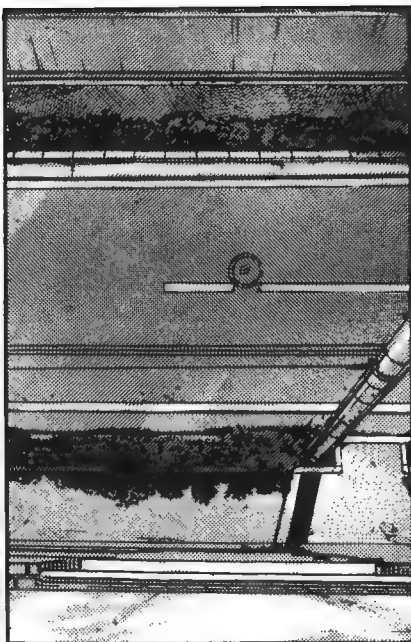
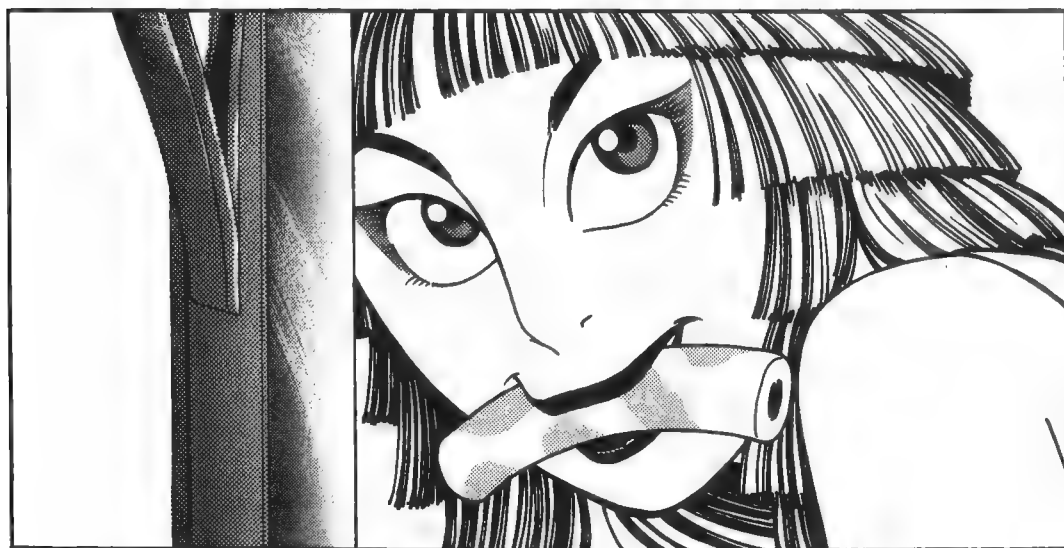
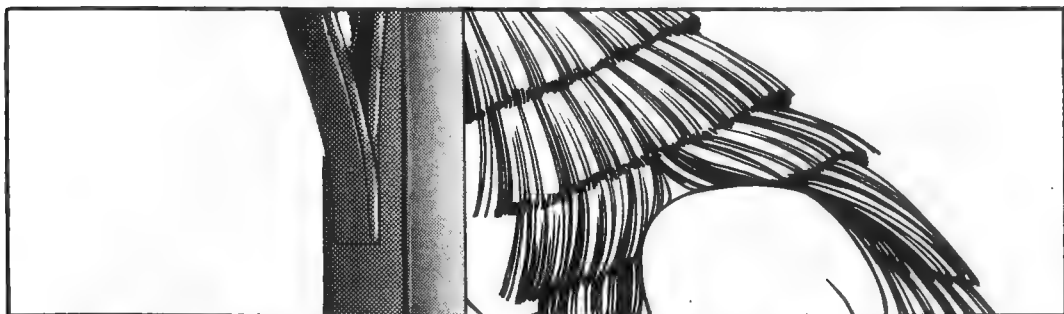
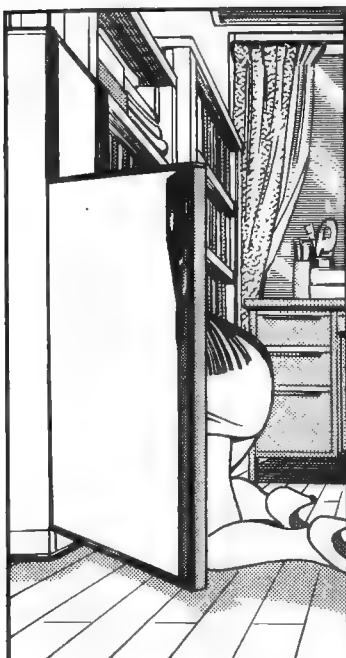
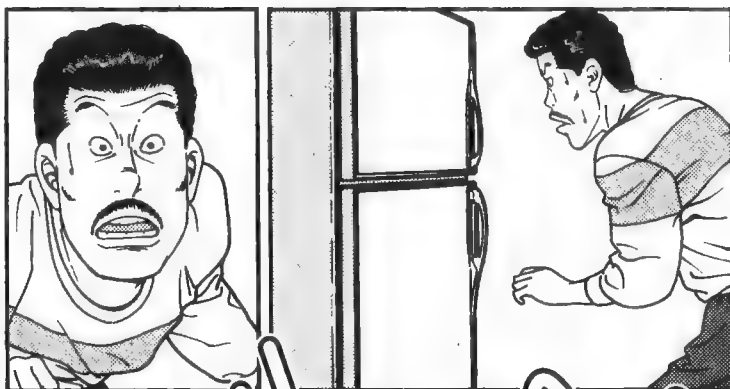
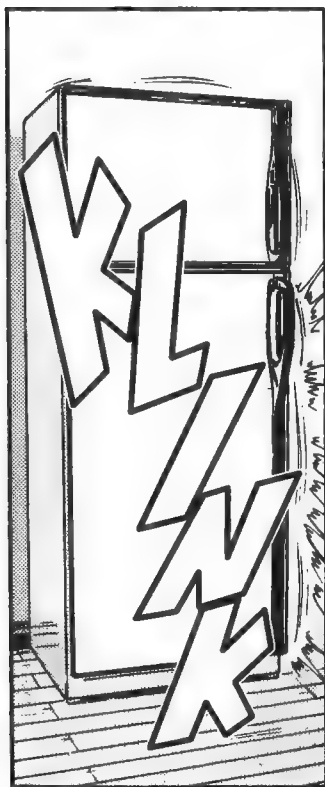
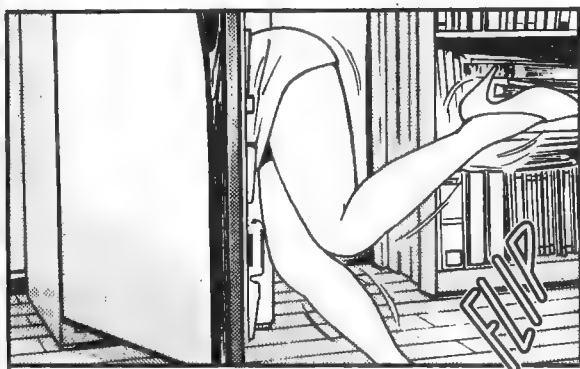
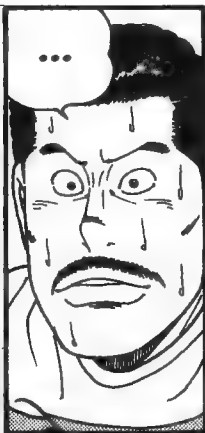
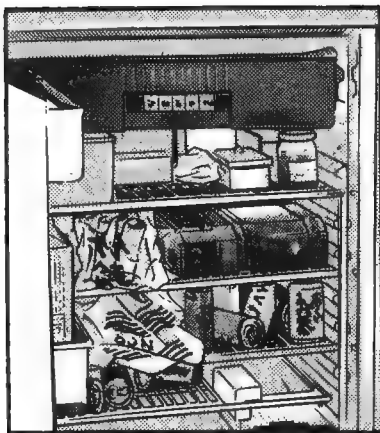
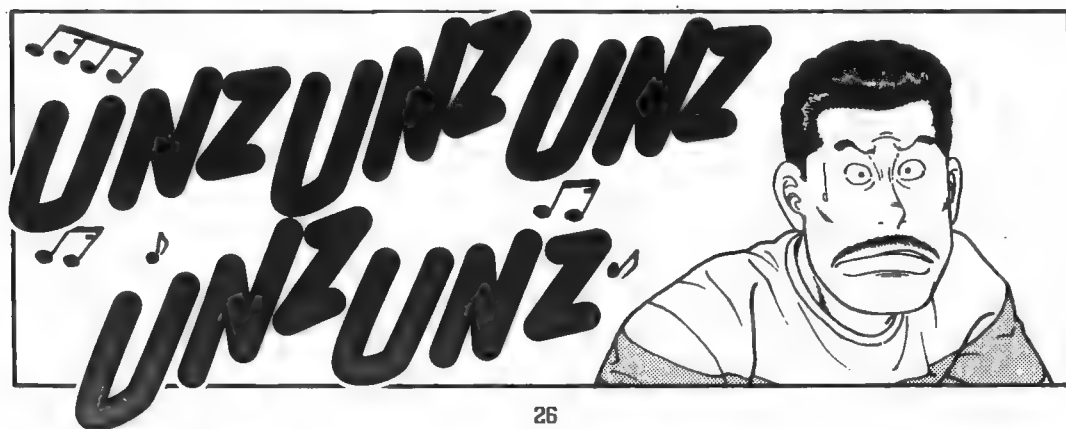
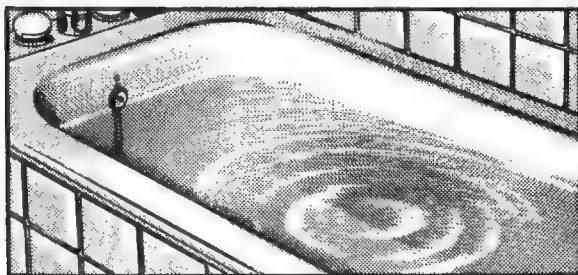
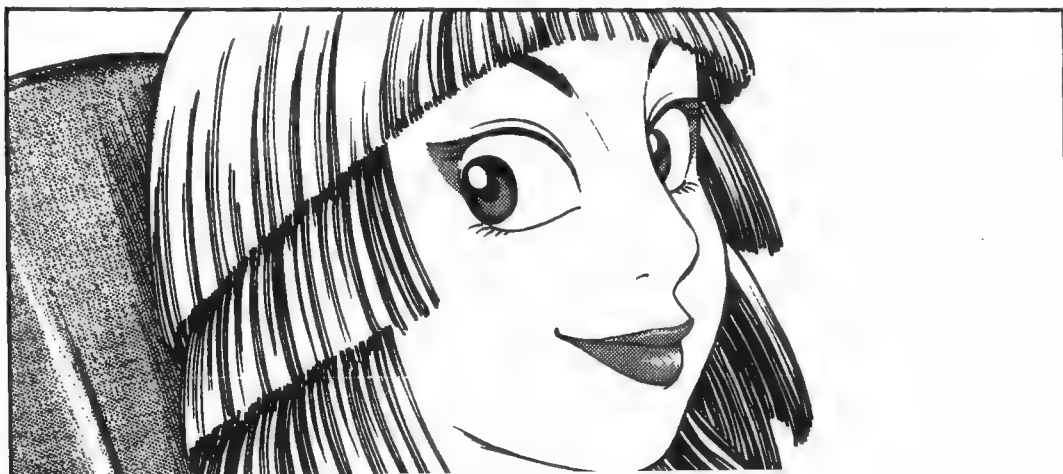
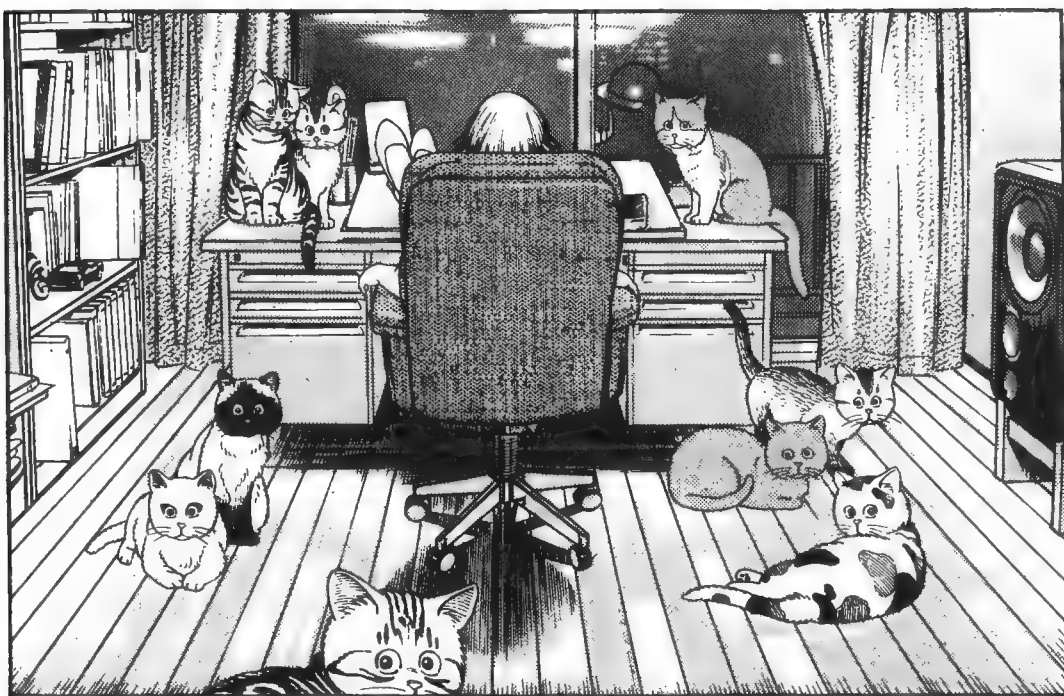
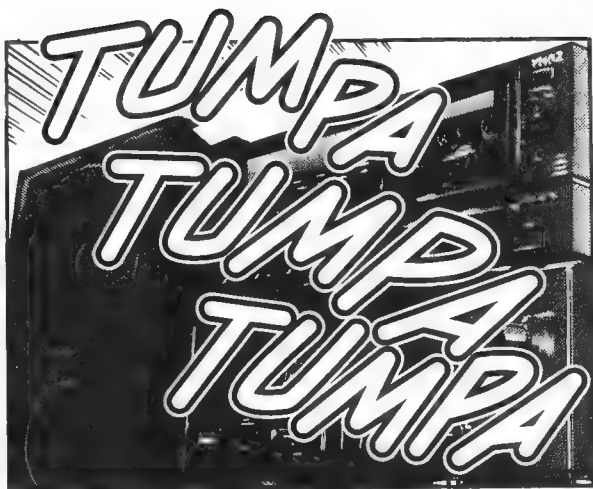
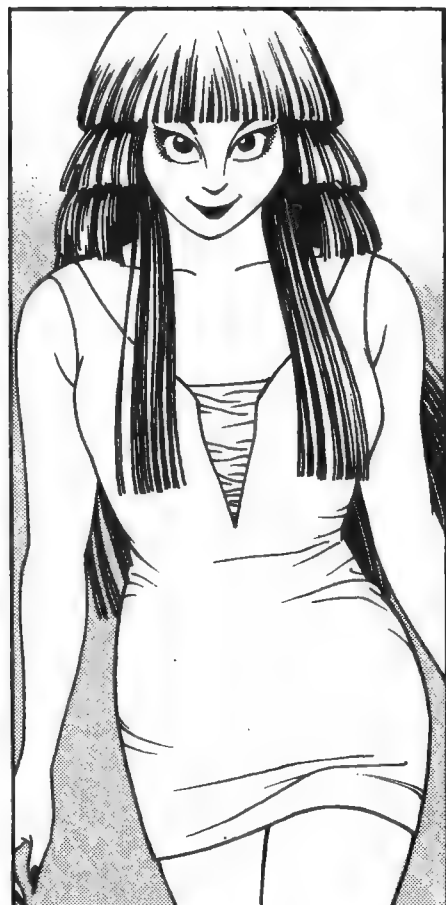
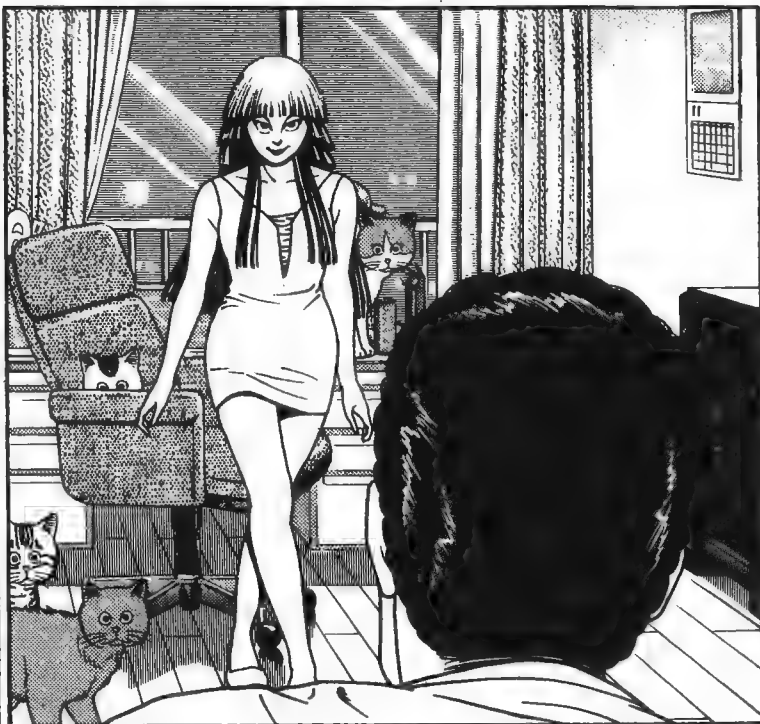
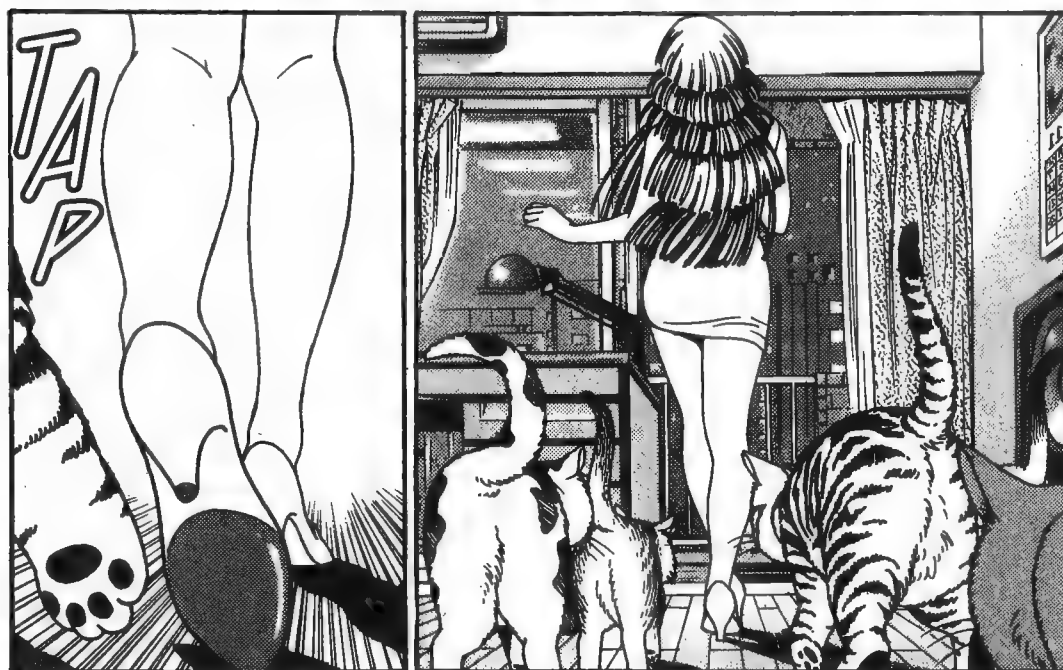
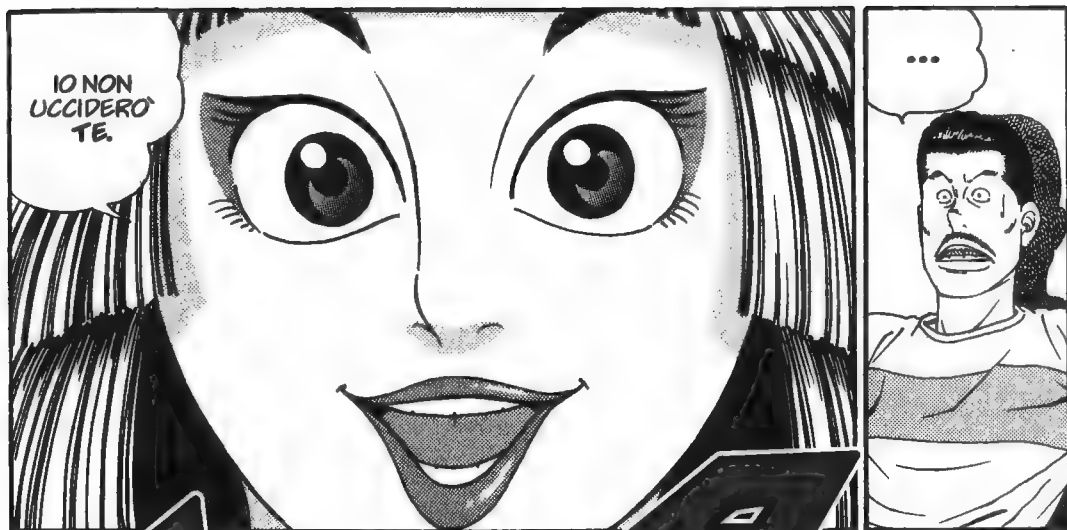
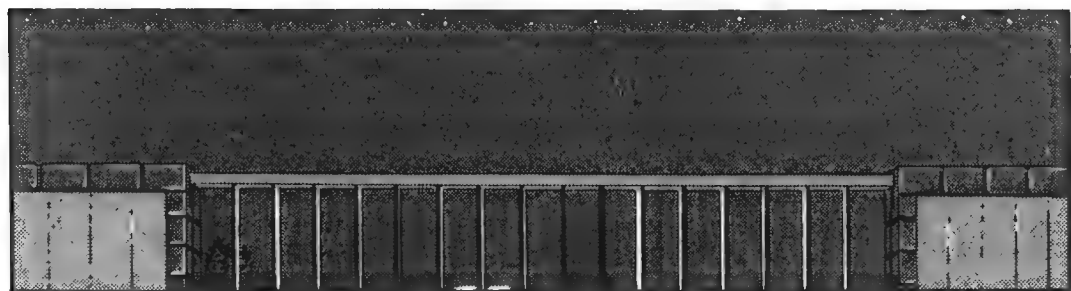
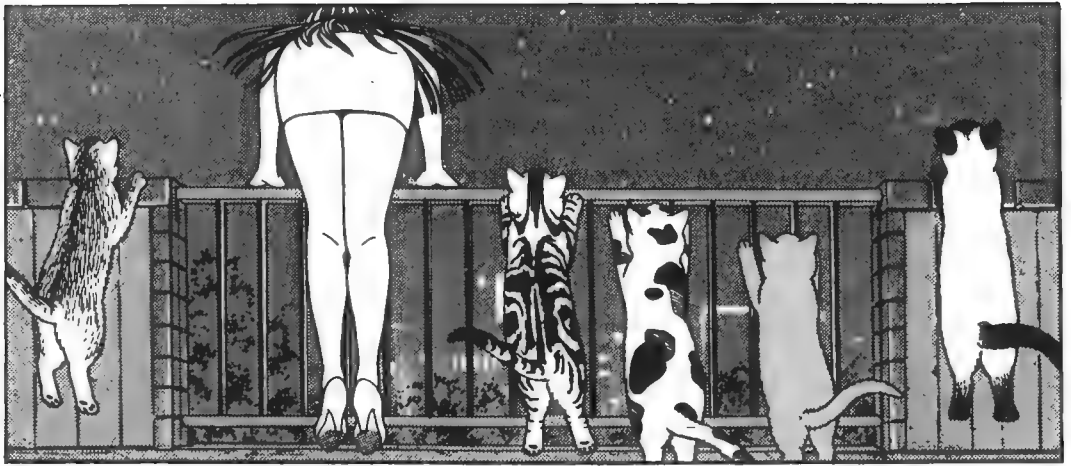
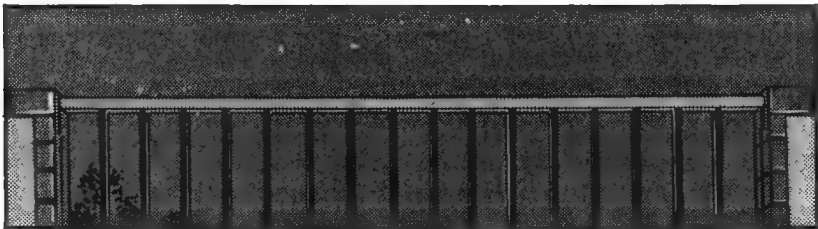
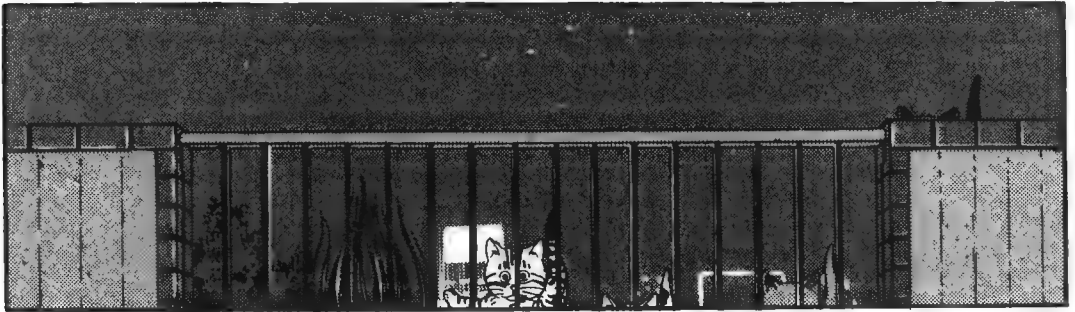
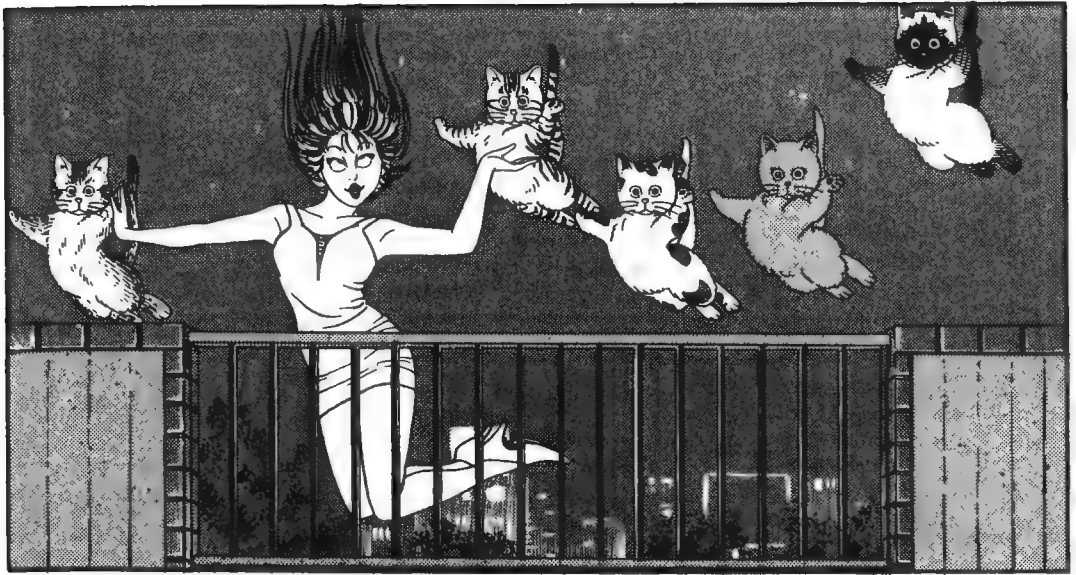
VLAM
TUMPA
TUMPA
TUMPA
TUMPA

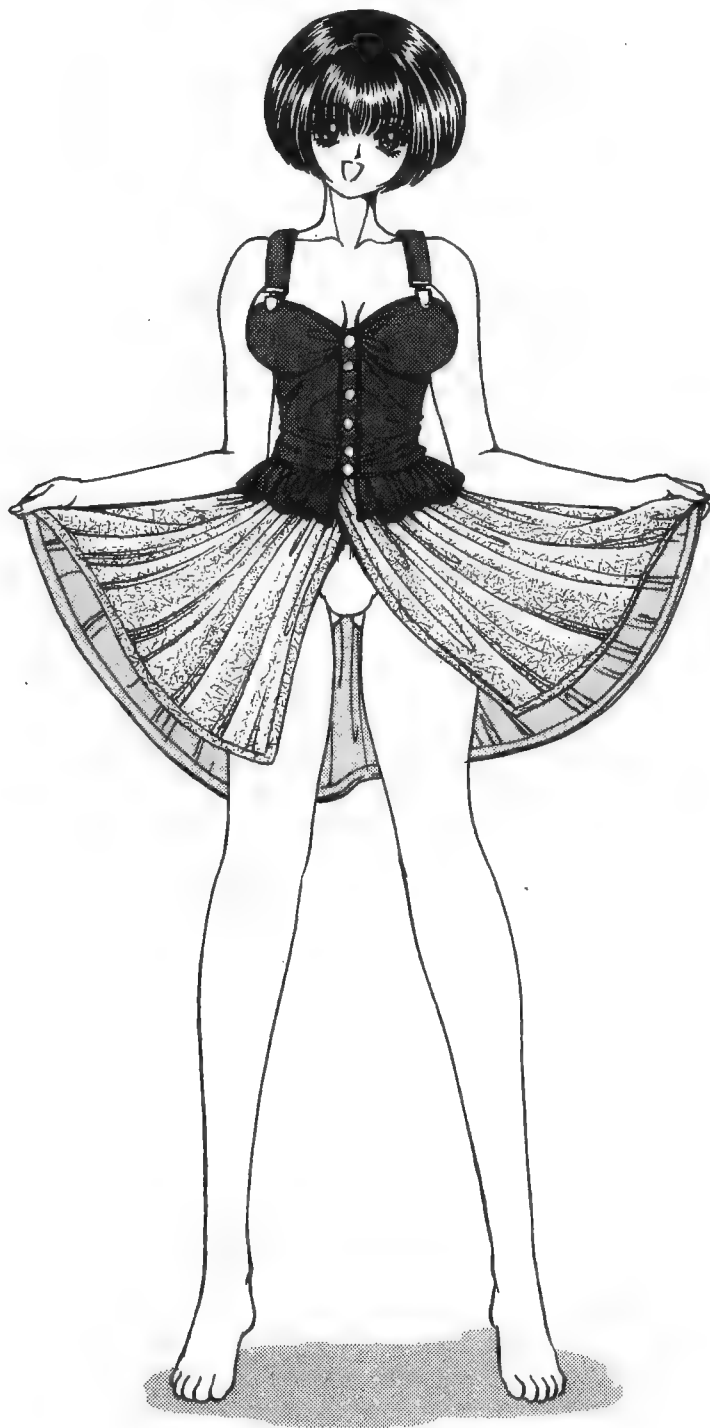
N-NON SARAI MICA...
N-NON È P-POSSI-BILE...

S-SEI LO SPIRITO FELINO CHE LA GENTE CHIAMA **GOBLIN...?**
...Q-QUELLA CHE VA A CACCIA DI **UOMINI BELLISSIMI** CHE POI **UCCIDE** PROSCIUGAN-DOLI DI TUTTE LE ENERGIE VITALI?!

IO NON UCCIDERÒ TE.

...

FLAP

GOBLIN - CONTINUA

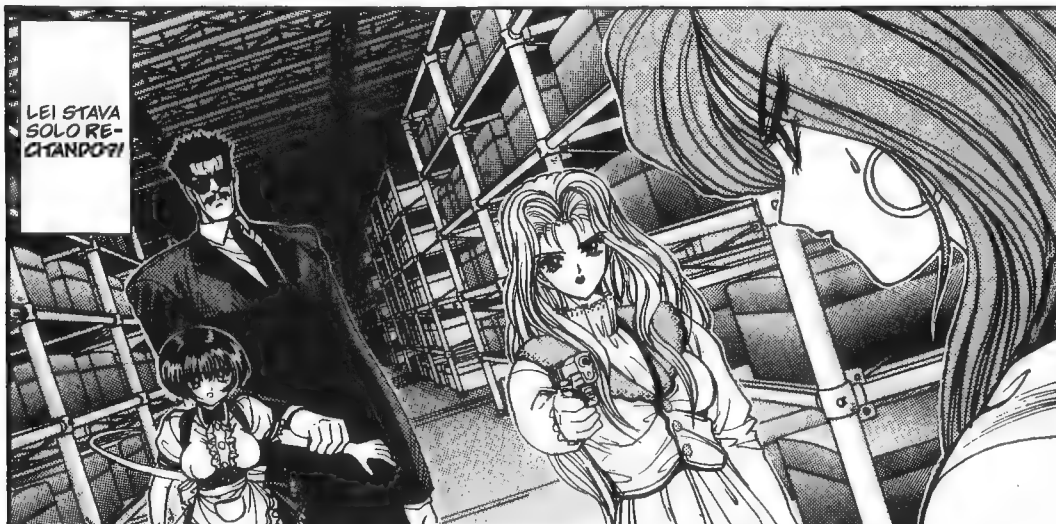
Sanae Miyau & Hideki Nonomura
OFFICE REI
FAN FEILONG

N-NON PUO' ESSERE VERO... IO STO SOGNANDO...

COM'E' POSSIBILE CHE PROPRIO RIKA FACCIA PARTE DEL FAN?!

L-LEI... PER TUTTI QUESTI ANNI... HA SEMPRE INGANNATO MIREI, YUTA E ME?!

TUTTE LE SUE PREMURE NEI MIEI CONFRONTI...
...LA VOLTA CHE MI HA SALVATO LA VITA...

...E QUELLE PAROLE DI CONSOLAZIONE COSÌ CONFORTANTI...

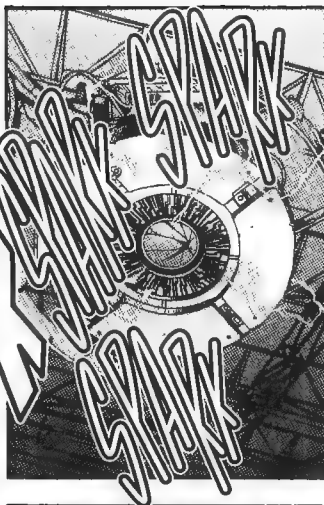
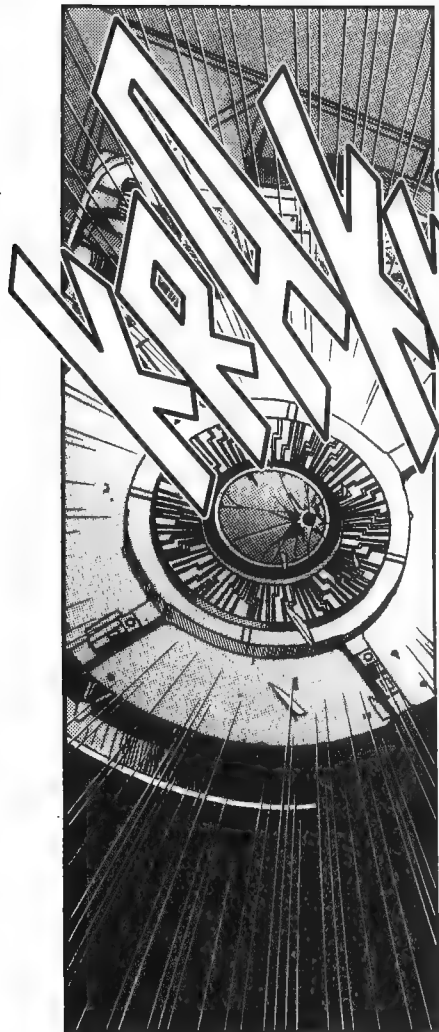
LEI STAVA SOLO RE-CITANDO?!

IN REALTÀ, LA VERA IDENTITÀ DEL CAPO DEL FAN È...

UNA TRADITRICE COME TE MERITA SOLO DI ESSERE ELIMINATA!

RIKA!

TACI!

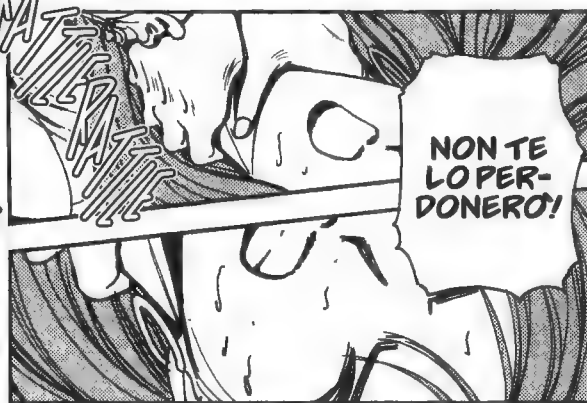
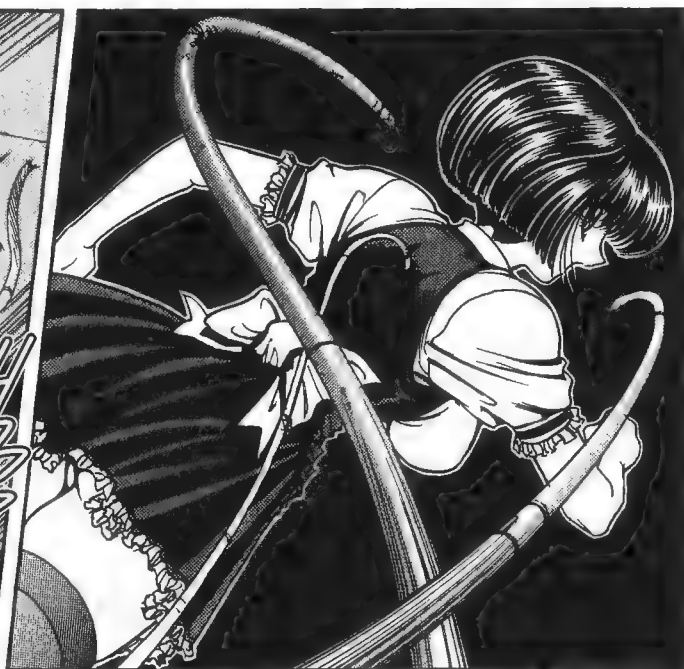
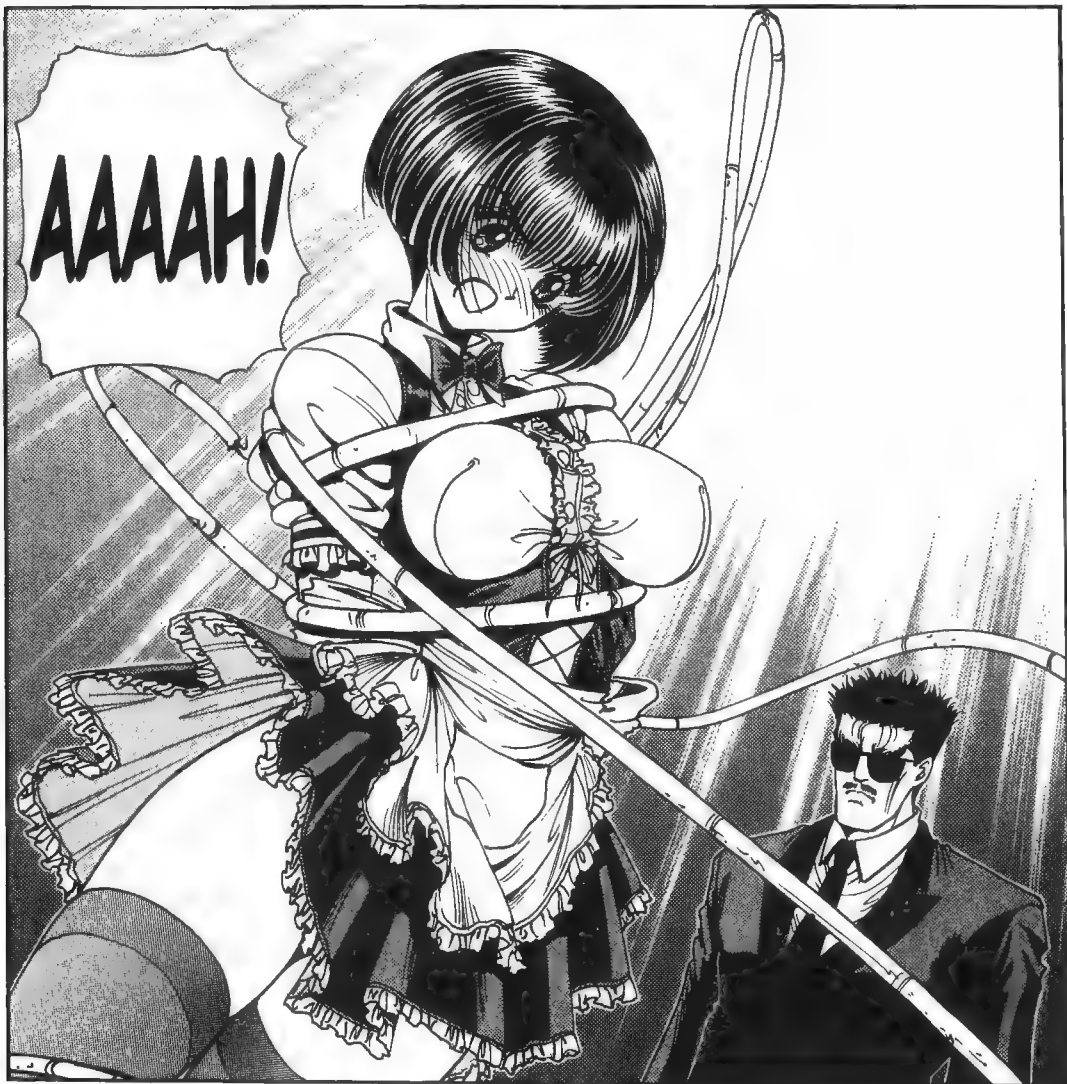
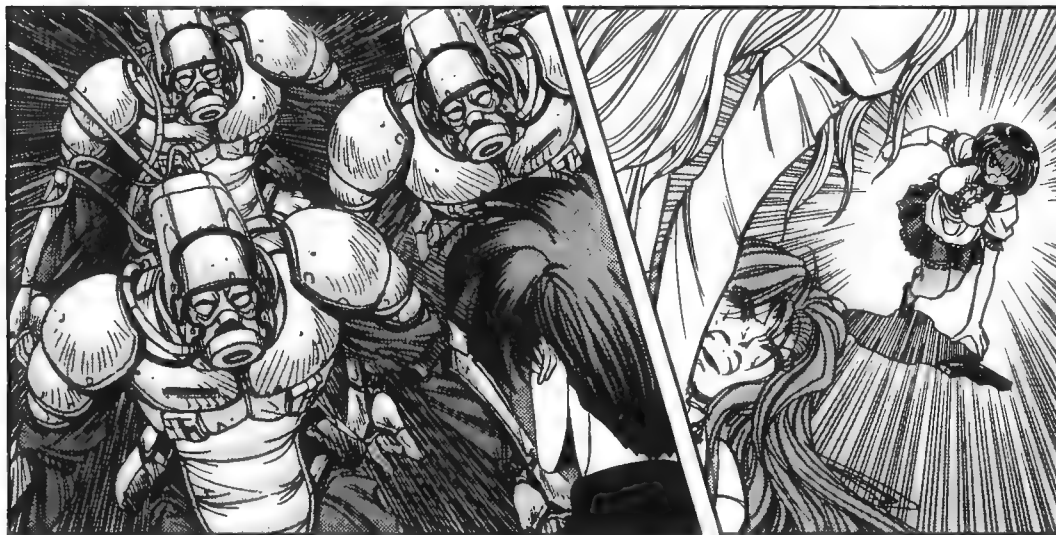
WHUP

WHACK
RIKA!
GRAH
BANG

SONO LIBERO! FINALMENTE POSSO MUOVERMI!
FWOM
STUMP

RIKA, MALEDETTA!
RATTLE RATTLE

COME HAI OSATO TRADIRE IL SIGNOR FEILONG?!
RATTLE RATTLE
NON TE LO PERDONERÒ!

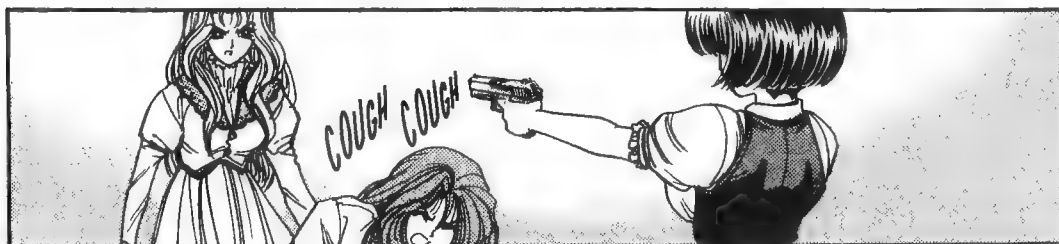
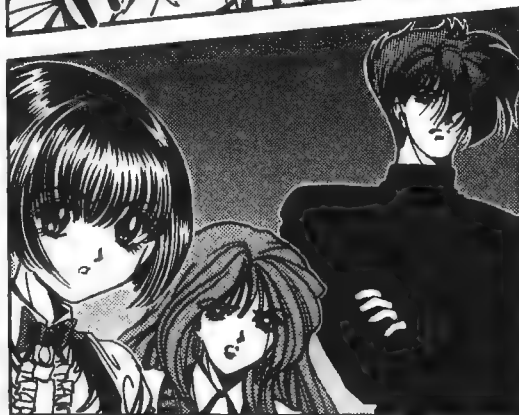
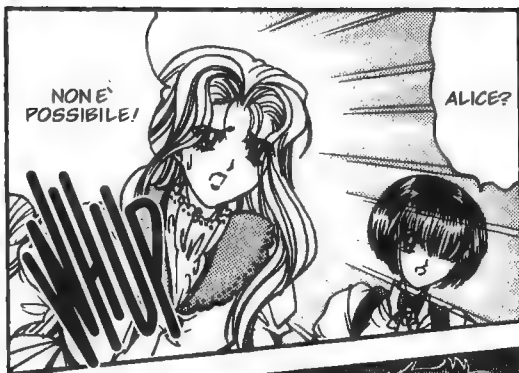
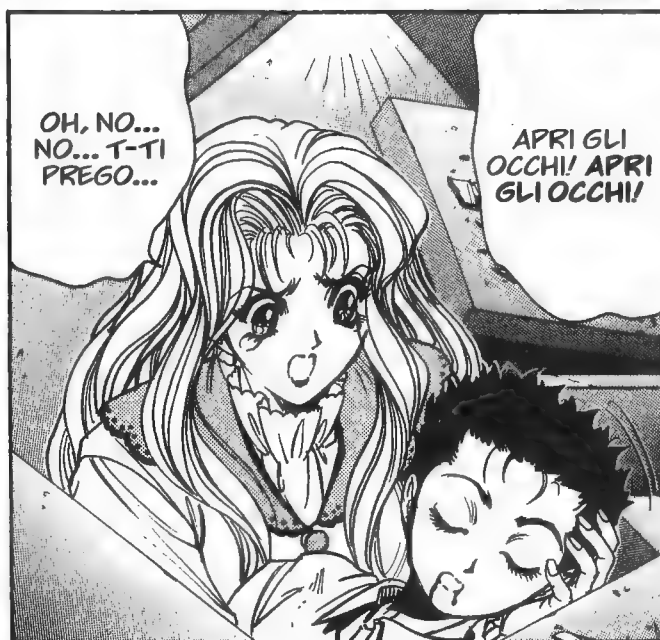
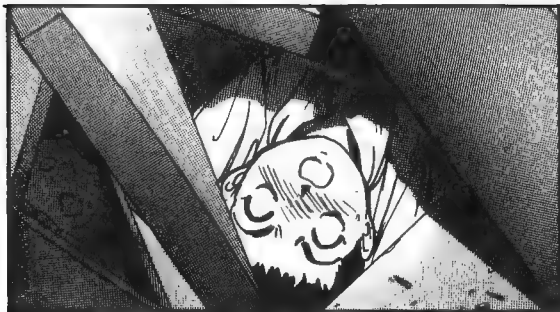
RIKA!
SHLANK
SHRRRR

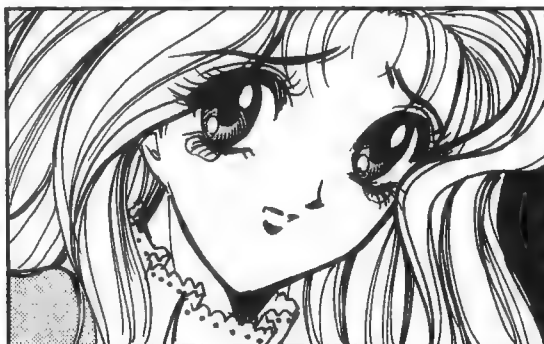
AAAAH!

THOOM
YUTA!

ALLON-TANATI DA RIKA, ALICE!

MUOVITI!

I... I BAMBINI...

I BAMBINI DEL FAN... S-SONO TUTTI...

APRI GLI OCCHI! APRI GLI OCCHI!
OH, NO... NO... T-TI PREGO...
PAT

RUMBLE
CERCA LE CASSE ANCORA INTATTE, ALICE!
HANNO UNA STRUTTURA MOLTO PARTICOLARE...
QUELLE CHE NON SI SONO APERTE O DANNEGGIATE IN NESSUN MODO...

...HANNO SICURAMENTE PROTETTO I BAMBINI AL LORO INTERNO!

NON SIATE RIDICOLI! PROPRIO VOI SIETE PREOCCUPATI PER QUEI BAMBINI CHE AVETE RAPITO?!

ALICE! KOMEI!

MI FATE SOLO RIDE-RE!

SPARK

SPARK

...EMIRU...

...PERCHE` VUOI FERMARMI, EMIRU?

...PER AMMAZZARE QUESTA GENTAGLIA!
E` UN'OCCASIONE UNICA...

CI SONO DEI BAMBINI ANCORA VIVI, IN QUELLE CASSE!
SI`, MA A CHE PREZZO?!

MA TU ORMAI SEI IN SALVO...

NON HO ALCUNA INTENZIONE DI LASCIARMI SFUGGIRE QUEST'OCCASIONE DI ANNIENTARE IL FAN!

NON VOGLIO ASSISTERE A UN **MASSACRO** OPERATO **PROPRIO DA TE...**

...E SOPRATTUTTO NON VOGLIO NEMMENO PENSARE CHE TU **NON ABBIA SCRUPOLI** NEANCHE PER QUEI BAMBINI!

IO NON POSSO LASCIARE VIVI QUEI DUE!

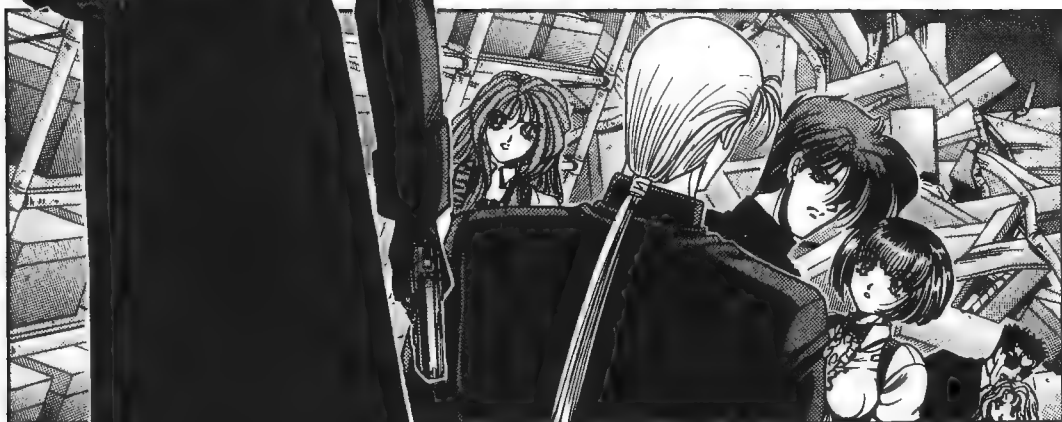
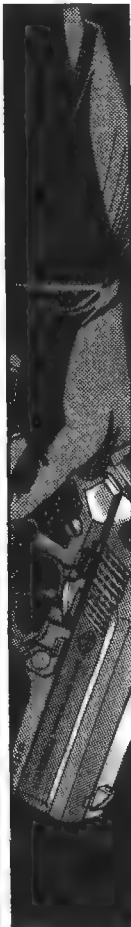
NOOO!

YUTA!

ORA BASTA, YUTA MIYAGI.

GRAB

HIRYU?!
FLOW
TAP TAP
TAP
TAP

HIRYU...
HIRYU!
E' VENUTO A SALVARCI!
HIRYU!

NON INTROMET-TERTI!

QUELLA BASTARDA E IL SUO TIRAPIEDI...
...SONO MIEI!

NON LA-SCERÒ CHE YUTA UCCIDA NESSUNO!
HIRYU RIUSCIRÀ SICURA-MENTE A FERMARLO!

HIRYU!
EMIRU!

TORNA INDIETRO!
NON L'HAI ANCORA CAPITO?!
HIRYU!
QUELLO DI CUI STAVO PARLANDO È PROPRIO LUI!

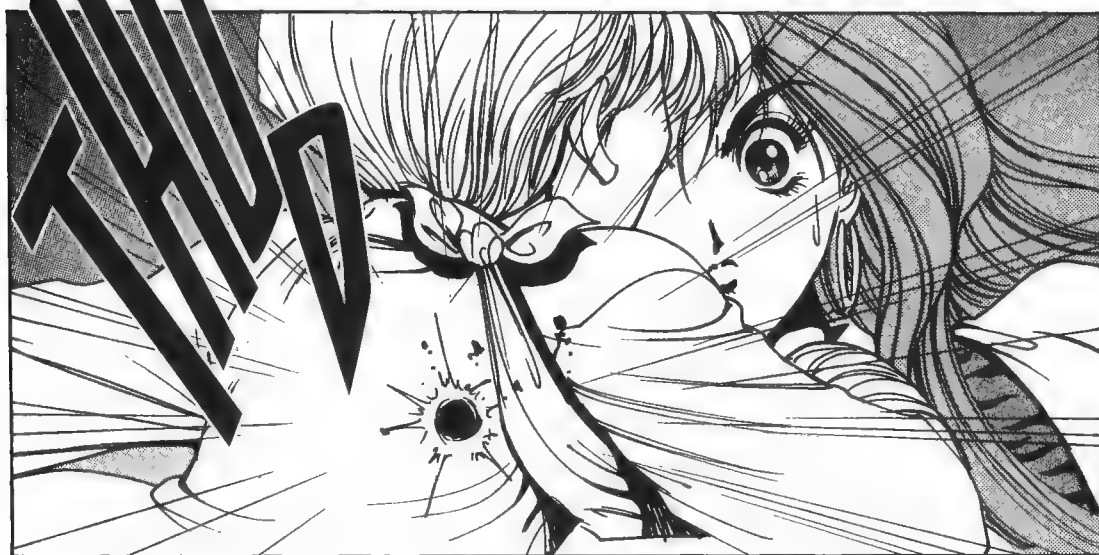
HIRYU E` FAN
FEILONG!

...C-CO-
SA?!

RIKA!
SHINZ

THUD

OHIKO!

THUMP

...HI-HIRYU...

OHIKO!

SEI UNO STUPIDO!
PERCHE` HAI VOLUTO PROTEGGERE UNA COME ME?!

...PERCHE` IO... TI VOGLIO BENE...

...OHIKO...

IO... DESIDERAVO SOLTANTO STARE ACCANTO A TE...
FINO A QUANDO NON HO INIZIATO A RIVEDERE LA LUCE, GRAZIE A QUESTO DESIDERIO, IL GIORNO DELLA MIA MORTE ERA TUTTO CIO` CHE RESTAVA NEL MIO CUORE...

* OHIKO HA IN REALTÀ QUARANT'ANNI, RICORDATE? KB

N-NON VOGLIO MORIRE... VOGLIO STARE ACCANTO A TE... PER LA PRIMA VOLTA IN VITA MIA, PENSAI CHE UN FUTURO POTESSE ESISTERE...

...GUARDA CHE RAZZA DI FINE HAI FATTO.
NONOSTANTE TI ABBIA RACCOLTO APPOSITAMENTE DAI RIFIUTI NELLO SCARICO...
MI DISPIACE, OHIKO.

OHIKO!
OUGH!

SEI UN SEMPLICE RIFIUTO. NIENTE PIÙ.
LOGICO. IN FIN DEI CONTI, SEI PUR SEMPRE UNA CAVIA DI SCARTO.

UN SEMPLICE RIFIUTO?!

HIRYU... CHE TU SIA MALEDETTO PER L'ETERNITÀ!
YUTA!

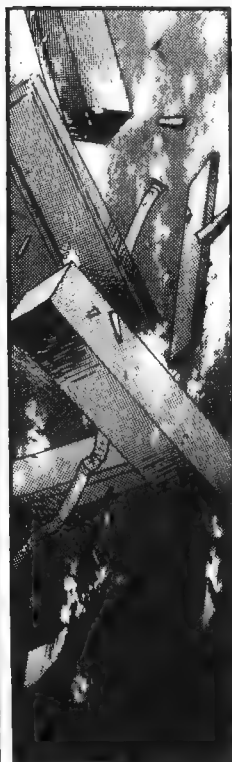
THOOM

MI DISPIACE, MA TEMO DI NON ESSERE VENUTO FIN QUI PER FARTI COMPAGNIA.

HA CREATO UNA BARRIERA UTILIZZANDO I SUOI SPIRITI...
QUESTI... SONO GLI SPIRITI RITUALI DI HIRYU...?

WHIIISSS

SNIKT

SPLOOSH!!

M-MA COSA FA, SIGNOR FEILONG?!
PERCHÈ HA FATTO AFFONDARE QUEI BAMBINI IN MARE?!

DIMMI, PERCHÈ CREDI CHE IO SIA VENUTO PERSONALMENTE FIN QUI?
HO INTENZIONE DI RECUPERARE I BAMBINI CHE POSSONO DARE UN FUTURO AL FAN.
PER QUESTO PROGETTO NON CI SARÀ UNA SECONDA VOLTA.

ALL'INTERNO DELLE CASSE I BAMBINI SONO AL SICURO.

HO GIÀ PROVVEDUTO ANCHE AL LORO RECUPERO.
KOMEI. ALICE. ORA POSSIAMO ANDARE.

NGGH!

FLASH

DOVE
DIAVOLO...?!
HIRYU!
TAP
CREEEAAAK
AFFON-
DERA'!
LA NAVE SI E'
INCLINATA!

CHIUNQUE FACCIA PARTE DEL FAN MERITA LA MORTE.

...D-DEVO DIRTI ADDIO, RIKA...

OHIKO, NO... C-CHE DICI...?
PAT

OHIKO, ASPET...
HHHMMMMMM

SHINZ

THUMF

N-NON CI POSSO CREDERE...
...HA TELE-TRASPORTATO VIA RIKA CON LE ULTIME FORZE CHE GLI ERANO RIMASTE...

AAAAARRRGH!

OFFICE REI - CONTINUA (22 DI 26)

Makoto Kobayashi

MICHAEL

IL DRAMMA DELLA SEPARAZIONE

MIIIU

MIIIU

NON CREDI CHE QUESTA VOLTA SIA MEGLIO DARLI VIA...?
HO PAURA CHE SE AUMENTERANNO ANCORA, POTREMMO TROVARCI NEI GUAI... PENSA SE SI AMMALASSERO, CONTAGIANDOSI A VICENDA...

SÌ... PURTROPPO HAI RAGIONE...
ANCH'IO CREDO DI AVER DECISO, ORMAI...

CI SARANNO DI SICURO DELLE BRAVE PERSONE CHE VORRANNO PRENDERLI CON LORO...
CERTO... E NON TI PREOCCUPARE! NON PRENDEREMO NEMMENO IN CONSIDERAZIONE PER I NOSTRI MICINI CHIUNQUE NON CI DIA UN'IMPRESSIONE TROPPO BUONA!

...
OH, PERDONATECI, PICCOLINI...
SPERO CHE SARETE FELICI, CON LE VOSTRE NUOVE FAMIGLIE!
MIIIU MIIIU

LO SO CHE VI MANCHERANNO, MA CERCATE DI COMPRENDERCI, PER FAVORE...
MICHAEL... POPPO...

MIAO?

SI REGALANO GATTINI
FAMIGLIA OBAYASHI

DIN DON

OH...

TAP TAP

ECCOMI!

GNIIIK

SIAMO QUI PERCHE` ABBIAMO SAPUTO CHE REGALATE DEI GATTINI.

AH...

MIIIU...

...
MIIIU
MIIIU

MIIIU
MIIIU

MIAU?

GRAZIE ANCORA. VEDRETE, LI ALLEVEREMO CON CURA.
E VI SPEDIREMO LE LORO FOTO OGNI MESE.
OH, POTETE DAVVERO FARLO? VI RINGRAZIAMO TANTO...
MIIIU MIIIU
MIIIU MIIIU

PICCOLINI MIEI...
...STATEMI BENE! SIATE FELICI!

...

F-FORSE... SNIFF... È MEGLIO COSÌ ANCHE PER LORO...
MA CERTO, TESORO... SARANNO SICURAMENTE PIÙ FELICI CON LE LORO NUOVE FAMIGLIE CHE GLI DEDICHERANNO TUTTO L'AMORE E LE ATTENZIONI DI CUI HANNO BISOGNO...

SÌ... È VERO...

MICHAEL! POPPO! CORAGGIO!
PER UN PO' DI TEMPO SENTIRETE LA LORO MANCANZA, MA È SOLO PER IL LORO BENE! PASSERÀ, VEDRETE!

MA BRAVI! E PROPRIO MENTRE NOI STIAMO QUI A SOFFRIRE PER LA LORO MANCANZA!

BRUTTI MAIALI!

...

MICHAEL - CONTINUA

Masayuki Kitamichi

POTËMKIN

IL NUOVO MOSTRO ELEKTRO ESKULLGOT

POTËMKIN
Cos'e' successo finora?
STORY
Sono trascorsi quattordici anni dall'annientamento della malvagia società segreta **Guernicca.** Uno dei pochi membri sopravvissuti per miracolo, **Tatsugoro Urushizaki**, rispettando le ultime volontà del defunto capo **Guernic**, decide di costituire il **Nuovo Corpo d'Armata Guernicca**, insieme alle gemelle-mostro ormai cresciute **Haruka** e **Madoka**. A lui si uniscono gli ultimi superstiti della vecchia organizzazione, con l'obiettivo di conquistare il mondo e di ottenere vendetta sui loro vecchi nemici, i supereroi **Toranger**.
Come possono essere **entrambe** l'ultimo mostro?! **Non ha senso!**
Le protagoniste
Haruka Urushizaki (14 anni) Ultimo mostro di Guernicca
Madoka Urushizaki (14 anni) Ultimo mostro di Guernicca
Il defunto capo **Guernic**.
Nasce la nuova Guernicca!
NOI RESTAUREREMO L'ORGANIZZAZIONE MALVAGIA.
NON E' COME PENSI TU, MACCHAN.
La malvagia società segreta risorge, ma i suoi componenti sono solo sei.
PERSONAGGI
Tatsugoro "Tacchan" Urushizaki (48 anni) Capo - Padre adottivo delle protagoniste
Shinnosuke "Shinchan" Kikuchi (43 anni) Scenografo Membro di Guernicca
Chinpei "Macchan" Matsunuma (46 anni) Organizzatore Membro di Guernicca
Minetaro "Yamachan" Yamagishi (52 anni) Contabile Membro di Guernicca

Arrivano i mostri!

A prescindere dalla loro volontà, Haruka e Madoka sono costrette a debuttare come *mostri* nel quartiere di Shibuya, indossando ridicoli costumi in lattice. Per ostacolare pacificamente le ambizioni di Tatsugoro, Haruka ha proposto a un ex Toranger di intervenire dando vita a un finto scontro, in cui il bene avrebbe vinto. Il vecchio supereroe non accetta, avendo cambiato vita già da tempo, ma fornisce ad Haruka il kit di trasformazione in Toranger.

Facilmente influenzabile dalle lusinghe e dall'entusiasmo, Madoka si scatena come un vero mostro.

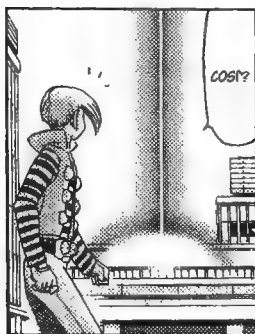
AAAAH!

COSA DIAVOLO È QUESTA ROBA?!

Kaoru Yagami (18 anni) coinvolta a sua insaputa.

Panico a Shibuya!

Haruka si traveste da eroe per fingere di combattere contro Madoka. Ma, nonostante i piani, l'esaltazione di Madoka crea più danni del previsto, e il raggio del satellite Yashichi che dovrebbe trasformare Haruka in supereroe viene deviato, colpendo una comune abitante di Tokyo, che acquista così i poteri e il costume (a brandelli) di Toranger. Pochi istanti dopo, Shibuya viene investita da un'onda d'urto senza precedenti.

La nascita di un nuovo Toranger?!

Trasformazione errata!

Il misterioso satellite abbandonato Yashichi.

Tatsugoro è allarmato. Cosa significheranno le sue parole?

Takafumi Kinjo (25 anni) Fotoreporter

Kaoru Yagami (18 anni) Assistente fotografa

Un uomo misterioso che la gente chiama **Direttore**

QUALE SARA' IL DESTINO DEL MONDO?!

(OK, NON ESAGERIAMO... DICIAMO IL DESTINO DI SHIBUYA, PER ORA...)

...ORA DOBBIAMO RIFLETTE-RE ATTEN-TAMENTE SULL'AC-CADUTO.
LASCIANDO DA PARTE I NOSTRI SENTIMENTI PERSONALI...

FLIP
AH-EHM... POSSO SA-PERE CHE FINE FARÀ SHIBUYA, ADESSO...?
PERCHÉ DOBBIAMO LASCIARE DA PARTE I SENTIMEN-TI...?

LE CAUSE PRIN-CIPALI SONO STATE LA SUPERFICIALITÀ NELL'IMPOSTAZIONE DELLO SCENARIO E LA MANCANZA DI COMUNICAZIONE TRA IL PERSONALE...

BIP

...IL DEBUTTO DEI NOSTRI MOSTRI HARUKA E MADOKA È STATO UN FIASCO QUASI TO-TALE...
PURTROP-PO, COME SAPETE TUTTI...

FLASH
MA SOPRAT-TUTTO...
...L'APPA-RIZIONE DI TORANGER RED.

IL TORANGER ROSSO...?
MMM... I COLORI E LE RIFINITURE DEL COSTU-ME SONO UN PO' DIVERSE DA QUELLO ORIGINALE...

COSÌ QUELLO L'HAI DI-SEGNATO TU?!
SÌ, LO SO... È CHE NON DISPONEVO DI UN NUMERO SUFFI-CIENTE DI COLORI PASTELLO...

ACCI-DENTI, PADRE! CHE SOR-PRESA!
HAI GUSTO ANCHE PER LA PITTU-RA! NON LO SAPEVO...

E PER GIUNTA, PARE CHE NON SI FACCIANO SCRUPOLI A RICORRERE SUBITO AL FINISH HOLD...
...COS'È IL FINISH HOLD?
ANCHE A DISTANZA DI TEMPO, CE LI TROVIAMO DI NUOVO FRA I PIEDI...
MALE-DETTI TORAN-GER...

IN BREVE, SI TRATTA DI UN VERO E PROPRIO COLPO DI GRAZIA CHE SOLO CHI È FERMAMENTE CONVINTO DI VINCERE PUÒ USARE CONTRO IL PROPRIO AVVERSARIO.
È QUELLO CHE COMUNEMENTE VIENE DEFINITO COLPO FINALE...
MOLTO SEMPLICE...

IL NUOVO CORPO D'ARMATA GUERNICCA È STATO PRESO ALLA LEGGERA!
È PROPRIO QUESTO IL PUNTO!

NORMALMENTE SI INIZIA CON UN COMBATTIMENTO STANDARD PER VALUTARE LE RECIPROCHE CAPACITÀ, PER POI LANCIARSI IN UNA SERIE DI TECNICHE MICIDIALI, IN BASE A UN ACCORDO RECIPROCO.
QUESTO È IL TACITO REGOLAMENTO CHE ABBIAMO STABILITO...
...DOPO LUNGHI ANNI DI SCONTRI TRA I TORANGER E IL CORPO D'ARMATA GUERNICCA...

COMUNQUE SIA, ORMAI È TROPPO TARDI PER LAMENTARSI.
DOBBIAMO RIMETTERCI IN ASSETTO D'ATTACCO CON UN NUOVO MOSTRO!

SENZA NEMMENO COMBATTERE, TORANGER RED HA VALUTATO DI AVERE FIN DA SUBITO ALTISSIME PROBABILITÀ DI VINCERE!
RATTLE RATTLE
NE STAI FACENDO UNA QUESTIONE DI PRINCIPIO...

COSÌ?!
UN NUOVO MOSTRO?!

NUOVO MOSTRO*
No.002
ELEKTRO ESKULLGOT (NOME PROVVISORIO)
*LA MODELLA NON E' INCLUSA
ZONK
COOOOSA?!
MA TU... HAI INTENZIONE DI CONTINUARE ANCORA?!
NO... QUESTA VOLTA NON SI TRATTA DI UN SEMPLICE COSTUME...
IL NUOVO MOSTRO E' POTENTISSIMO...
...ED E' IN POSSESSO DI BEN TRE TECNICHE MICIDIALI.
HAI CAMBIATO SOLAMENTE IL MODELLO DEL COSTUME!
MOLTO BENE!
TOCCA A TE, SHINCHAN! FA' LA TUA RELAZIONE!

PRIMA DI TUTTO, QUI ABBIAMO L'**ESKULLGOT SHELL**, POSTO SUL DORSO DEL MOSTRO!

INOLTRE, GRAZIE ALL'**ESKULLGOT GAS**, EMESSO DALLE ANTENNE POSTE SUL CAPO...

...PUÒ COLPIRE I TRE CANALI SEMICIRCOLARI DELLE ORECCHIE DELL'AVVERSARIO!

QUESTO DISPOSITIVO È IN GRADO DI FORMARE UN **ESKULLGOT FIELD** AD ALTA DENSITÀ PER UN RAGGIO DI TRE METRI, CAPACE DI PROTEGGERE DA **QUALSIASI** ATTACCO SFERRATO DAI TORANGER!

BOYONG

INFINE, COME COLPO DI GRAZIA, L'**ESKULLGOT SPARK** DA **SESSANTA MILIONI DI VOLT** PUÒ RIDURRE QUALSIASI TORANGER IN UN PEZZO DI CARBONE!

COSA?

MA SIETE DAVVERO IN GRADO DI FARE UNA COSA DEL GENERE?

FORTUNATAMENTE, I VOSTRI CORPI CONTENGONO FIN DALL'ORIGINE **TUTTI** I DNA COMBATTIVI DEI MOSTRI CHE VI HANNO PRECEDUTO...

PERCIÒ, SE RIUSCIRETE A FARE USO DELLE CAPACITÀ COMBATTIVE DI OGNI VOSTRO PREDECESSORE, FONDENDOLE E USANDOLE A SECONDA DELLE NECESSITÀ...

...IN TEORIA DOVREBBE ESSERVI POSSIBILE CREARE **UN NUMERO INFINITO** DI TECNICHE MICIDIALI!

FINCHÈ NON SAPRETE GESTIRE QUELLE TECNICHE ALLA PERFEZIONE, LA VOSTRA SECONDA INCURSIONE COME MOSTRI SARÀ MOMENTANEAMENTE RIMANDATA.

AVETE CAPITO?

!

BRRIIIP
...COSA STAI FACENDO?
NON VORREI COMPLICARE ULTERIORMENTE LA SITUAZIONE.
RESTITUIRÒ IL KIT DA SUPEREROE AL LEGITTIMO PROPRIETARIO.
COSA?! MA PERCHÈ?!

SEI INGIUSTA, SORELLINA!
TOCCAVA A ME FARE L'EROE, LA PROSSIMA VOLTA!
VEDO CON TRISTEZZA CHE NON HAI CAPITO UN FICO SECCO.

INOLTRE, LA SQUADRA DI SUPEREROI CHIAMATI TORANGER SI È SCIOLTA DA TEMPO, E NON ESISTE PIÙ!
NON DOBBIAMO TEMERE PROPRIO NULLA, VISTO CHE **NESSUNO** SI FARÀ VIVO PER COMBATTERE IL VECCHIACCIO.
DOPO AVER RESTITUITO QUESTO PACCO, IL CASO SARÀ **DEFINITIVAMENTE** RISOLTO!

QUEL DANNATO VECCHIACCIO CI HA DETTO DI PERFEZIONARE LE TECNICHE MICIDIALI DEL NUOVO MOSTRO **PRIMA CHE RICOMPAIA IL TORANGER.**
SE TU PROVASSI A RAGIONARE ALMENO UN POCHINO, TI RENDERESTI CONTO...
...CHE IL TORANGER NON APPARIRÀ **MAI PIÙ**, SE NOI NON LO DESIDERIAMO, E CHE QUINDI POTREMO FINALMENTE STARE **TRANQUILLE!**

DAVVERO?
MA ALLORA, CHI SI È TRASFORMATO IN TORANGER AL TUO POSTO, A SHIBUYA? E CHE FINE AVRÀ FATTO?

QUANTO SEI SCIOCCA! SARÀ GIÀ TORNATO UNA PERSONA NORMALE, E STARÀ FACENDO COSE NORMALI COME MANGIARE UN PIATTO DI TAGLIOLINI IN BRODO, SENZA PORSI TROPPI INTERROGATIVI!

LO SANNO ANCHE I SASSI CHE IL TEMPO DI DURATA DELLA TRASFORMAZIONE DI UN SUPEREROE È DI TRE MINUTI. È UNA REGOLA SCONTATA.
AH, DAVVERO? NON LO SAPEVO...
SPERIAMO CHE SIA PROPRIO COSÌ...

TAP
TAP

CLAK CHAK

* IL COLLEGA PIÙ ANZIANO, A SCUOLA E SUL LAVORO. MA FORSE VE L'AVEVAMO GIÀ DETTO, VERO? KB

* SOPRANNOME ATTRIBUITO A KAORU PER VIA DELLA SUA AMPIA FRONTE. KB

CHISSÀ CHE COS'È?!
C'ERA GIÀ QUANDO MI SONO ALZATA STAMATTINA.

...COSA C'È?

È UN TATUAGGIO?!
SEMBRI UNO DI QUEI CRIMINALI ESILIATI SU UN'ISOLA...
E CHI LO SA? AH... POSSO FINIRE IO, SE NON HAI PIÙ FAME?

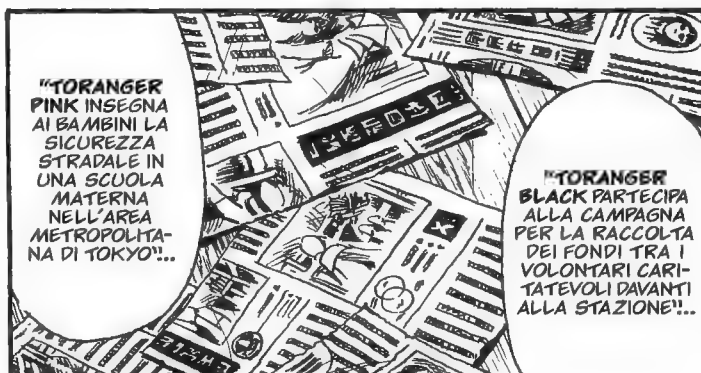
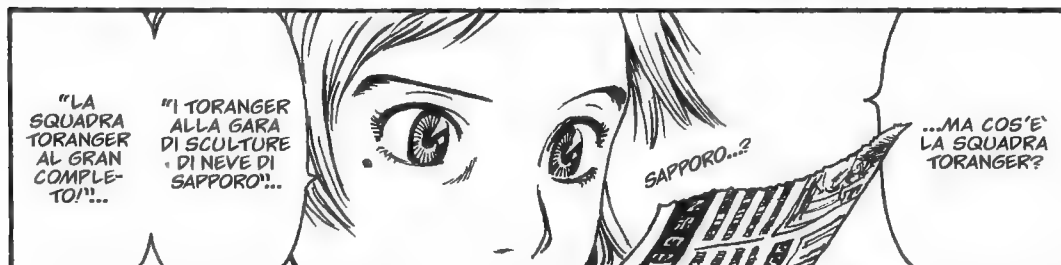
O HAI LA TESTA PERENNEMENTE FRA LE NUVOLE, O NON HAI CAPITO PER NIENTE LA SITUAZIONE IN CUI TI TROVI...
NON HO PAROLE...

GUARDA QUESTA FOTO.
DOPO QUELLO CHE È ACCADUTO A SHINJUKU, HO CONDOTTO DELLE INDAGINI PERSONALI...

FLIP

災強
日消防
トレンジャーレッドは、消防署
東京都民が見守る中、やや緊張し
Toranger Red davanti alla caserma dei vigili del fuoco
東京都は今
IL COSTUME CHE TI È APPARSO ADDOSSO ERA IDENTICO A QUESTO!

MUNCH
MUNCH
"TORANGER RED RICEVE L'INCARICO DI DIRETTORE DELL'UFFICIO DEI VIGILI DEL FUOCO PER UN GIORNO, DURANTE IL MESE DEL RAFFORZAMENTO DELLA PREVENZIONE DELLE CALAMITÀ"...

NE HO DELLE ALTRE.
LA FOTO NON È GRAN CHE, NON SI VEDE BENE.

"TORANGER BLACK PARTECIPA ALLA CAMPAGNA PER LA RACCOLTA DEI FONDI TRA I VOLONTARI CARITATEVOLI DAVANTI ALLA STAZIONE"...
"TORANGER PINK INSEGNA AI BAMBINI LA SICUREZZA STRADALE IN UNA SCUOLA MATERNA NELL'AREA METROPOLITANA DI TOKYO"...

...MA COS'È LA SQUADRA TORANGER?
SAPPORO...?
"I TORANGER ALLA GARA DI SCULTURE DI NEVE DI SAPPORO"...
"LA SQUADRA TORANGER AL GRAN COMPLETO!"...

...MISTERIOSA?

SI TRATTA DI UNA MISTERIOSA SQUADRA DI EROI MASCHERATI...
...CHE LOTTÒ CONTRO UN'ORGANIZZAZIONE SEGRETA MALVAGIA SEDICI ANNI FA...

MI SENTO QUASI PRESO IN GIRO...
IN PAROLE POVERE, NON ESISTE PRATICAMENTE NESSUNA DOCUMENTAZIONE UFFICIALE RELATIVA ALLA LORO ATTIVITÀ.

SONO ANDATO ANCHE ALLA BIBLIOTECA NAZIONALE, MA HO TROVATO SOLO ARTICOLI SENSAZIONALISTICI E INSIGNIFICANTI, CHE NON DICEVANO NIENTE DI UTILE...
ARF
ARF
ALTRO CHE REGISTRAZIONI SUI LORO COMBATTIMENTI... NON SONO NEMMENO RIUSCITO A TROVARE UNA SOLA INFORMAZIONE RELATIVA ALLA SQUADRA STESSA!

E' STRANO...
SE HANNO SCONFITTO UN'ORGANIZZAZIONE MALVAGIA, OGGI DOVREBBERO ESSERE CONSIDERATI DEGLI EROI NAZIONALI, NON E' COSI'?!
LA GENTE DOVREBBE ADORARLI.

O FORSE...
...C'E' STATA QUALCHE MANOVRA DI OCCULTAMENTO NEL PASSATO...

UNA MANOVRA DI OCCULTAMENTO...?

COMUNQUE, NON ESSENDO ESPERTO IN QUESTO CAMPO, SONO TUTTE MIE SUPPOSIZIONI CAMPATE IN ARIA...
CERTO CHE NON ESSENDO RIUSCITO A TROVARE NULLA DOPO TUTTE QUESTE RICERCHE...
...MI VIENE PRATICAMENTE NATURALE SOSPETTARLO...

IN FIN DEI CONTI...
...HO SCOPERTO SOLO CHE SCOMPARVERO IMPROVVISAMENTE, DOPO SOLI DUE ANNI DALLA LORO PRIMA APPARIZIONE...
IN BREVE, ANCHE OGGI SI E' DATO TANTO DA FARE PER NIENTE, NON E' COSI'?

...NO...
...NON PROPRIO...

だんぜん人気！

NUOVO! A SOLI 30 YEN

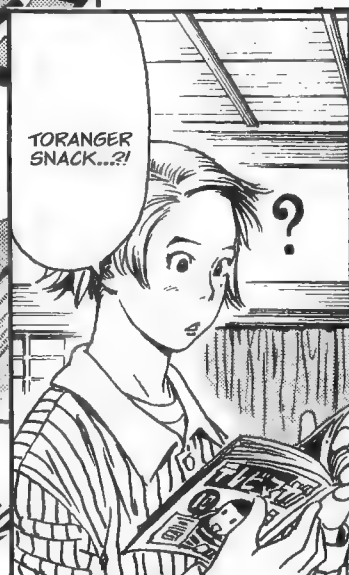
TORANGER SNACK

30 YEN

Le 280 coloratissime **Toranger Card**™ sono in omaggio in ogni busta di **Toranger Snack!** Completa la raccolta prima dei tuoi amici! E' un prodotto dolciario della Yoshichi Srl, Ufficio Toranger

COLLEZIONALE TUTTE!

TORANGER SNACK...?!

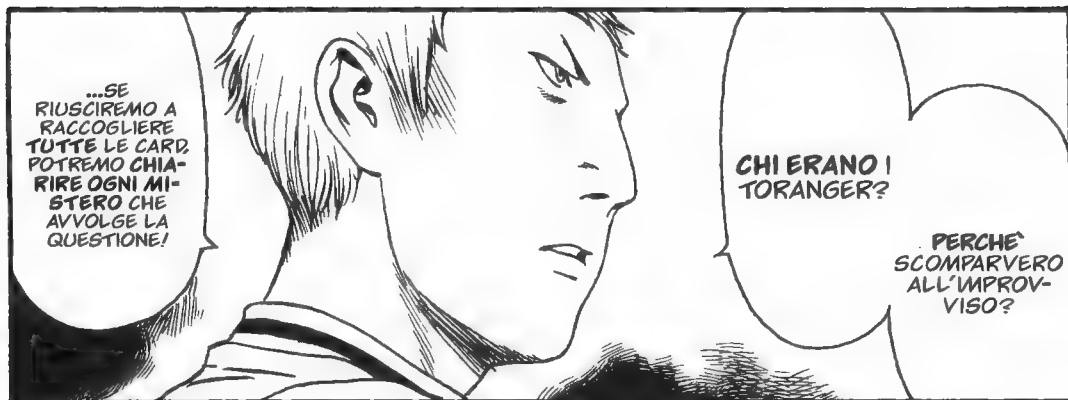
?

* REGIONE CENTRO-ORIENTALE DELL'ISOLA DI HONSHU (UNA DELLE CINQUE CHE FORMANO IL GIAPPONE), COMPRENDENTE SEI PREFETTURE E L'AREA METROPOLITANA DI TOKYO. KB

SENPAI KINJO... COS'ERANO QUELLE CARD...?
UNA RACCOLTA DI FIGURINE COME QUELLE DELLO SPORT... COME AVVIENE PER IL CALCIO O IL BASEBALL, INSOMMA...

DAVANTI ERANO STAMPATE A COLORI, E MOSTRAVANO I TORANGER, LE SCENE DI COMBATTIMENTO E I MOSTRI...
SUL RETRO, IN BIANCO E NERO, C'ERANO INVECE INFORMAZIONI, COME LE DESCRIZIONI DELLE TECNICHE DI COMBATTIMENTO DEI VARI TORANGER, LA PRESENTAZIONE DEI LORO NEMICI, I GUSTI PERSONALI E I PUNTI DEBOLI DEI PERSONAGGI E COSÌ VIA...
MA È ROBA PER BAMBINI!

ANCHE CERCANDO IN TUTTO IL GIAPPONE, SARÀ IMPOSSIBILE TROVARE UNA COSA DEL GENERE!
...ANCHE SE FOSSE COSÌ, SI TRATTA PUR DI PREMI OMAGGIO DI UNO SNACK DI SEDICI ANNI FA, DICO BENE?!
SÌ, MA...

ANCHE SE I TESTI ERANO SCRITTI PER ESSERE LETTI DA UN PUBBLICO INFANTILE, QUELLO CHE C'ERA SCRITTO SU QUELLE CARD CORRISPONDE A VERITÀ!
PROPRIO COME NELLE FIGURINE DELLO SPORT, IN CUI VENGONO RIPORTATE LE RETI SEGNATE DA UN CALCIATORE, O I FUORICAMPO DI UN BATTITORE!

QUESTO GENERE DI COSE, ANCHE DOPO SECOLI, ANCHE SE SCOPPIASSE UNA GUERRA O SE FOSSE SGANCIATA UNA NUOVA BOMBA ATOMICA...
...SAREBBE ANCORA RINTRACCIABILE DA QUALCHE PARTE!
LO VEDI CHE NON SAI NIENTE?! AL MONDO ESISTONO I COLLEZIONISTI, E QUELLI GIAPPONESI SONO I PIÙ OSSESSIONATI DI TUTTO IL MONDO!

CHI ERANO I TORANGER?
PERCHÈ SCOMPARVERO ALL'IMPROVVISO?
...SE RIUSCIREMO A RACCOGLIERE TUTTE LE CARD, POTREMO CHIARIRE OGNI MISTERO CHE AVVOLGE LA QUESTIONE!

ALLORA SMETTILA DI CONTINUARE A BOLLIRE CARNE.
BLO
BLO
HO COME L'IMPRESSIONE CHE MI SIA SPARITO L'APPETITO.

INOLTRE, FRONTE DEL PORTO...
...SCOPRIREMO ANCHE QUALE SARÀ LA TUA SORTE, DA OGGI IN POI...
...

SSHHHH
ZZZ
PIANO... PIANO...
AH, MENO MALE... NON L'HA ANCORA SPEDITO...

VOGLIO SOLO VEDERE COM'E' FATTO DA VICINO...
NON CREDO CHE SIA UN PROBLEMA, SE CI GIOCO UN POCHINO...

DEVO AVER PREMUTO QUALCOSA SENZA AC-CORGERMENE...
...COSÌ?

FLAP

OH... PULSANTI SEGRETI!
COSA SARANNO QUESTI?

AH!
URGH
MAAADOOKAAA!!

CHE DIAVOLO CI FAI QUI?!
FLIP
FAMMI VEDERE COS'HAI NASCOSTO DIETRO DI TE!

N-NON HO NASCOSTO...
...NON HO NASCOSTO NIENTE!
NIENTE...
CLICK
...CLICK?
OOPS...

...SCO...

...SCOOP?!

POTEMKIN - CONTINUA

Clamp CHOBITS

CHAPTER. 18

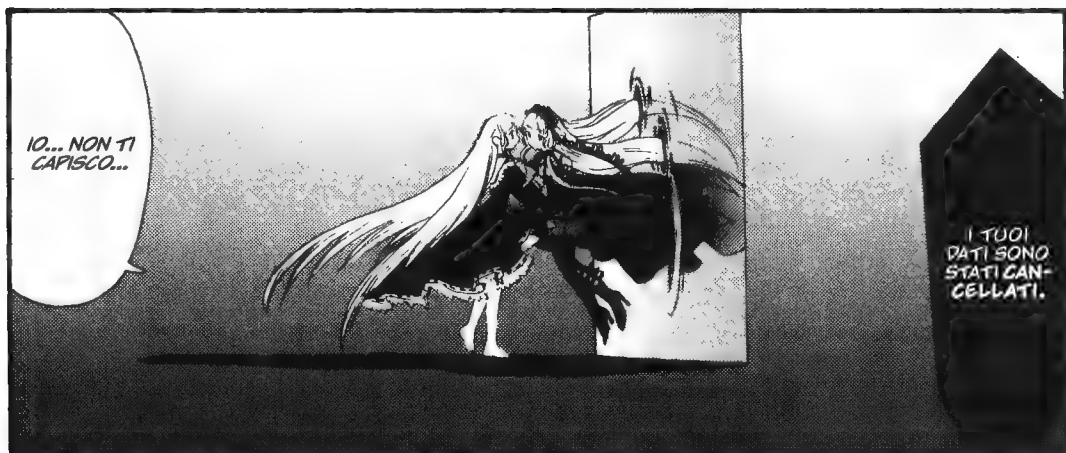
PERCHE` SEI IDENTICA A ME?
TE L'HO DETTO.
...SEI TU CHE MI CHIAMI IN CONTINUAZIONE?
PERCHE` IO SONO TE.
SI...
...SONO STATA IO A CHIAMARTI.

I TUOI DATI SONO STATI CANCELLATI.
IO... NON TI CAPISCO...

L'AMMINISTRATRICE?

ANCHE L'AMMINISTRATRICE HA DETTO UNA COSA DEL GENERE...

MA GUARDA...
PROPRIO COME IMMAGINAVO... CHITOSE TI STA TENENDO D'OCCHIO...

SÌ, LA SIGNORA CHITOSE HIBIYA...
...L'AMMINISTRATRICE DEL PALAZZO IN CUI ABITO CON HIDEKI...

TU... CONOSCI L'AMMINI-STRATRICE?
CERTO CHE LA CONOSCO.
E CONOSCO ANCHE TUTTO CIÒ CHE TU HAI DIMENTICATO.
ORA TI FARÒ UNA DOMANDA.
FLIP
CHI È QUESTO HIDEKI?

E QUESTO HIDEKI SAREBBE IL COSIDDETTO UOMO SOLO PER TE...?

L'UOMO SOLO PER ME...

...L'UOMO CHE PUÒ AMARE SOLO TE...?

...NON LO SO.

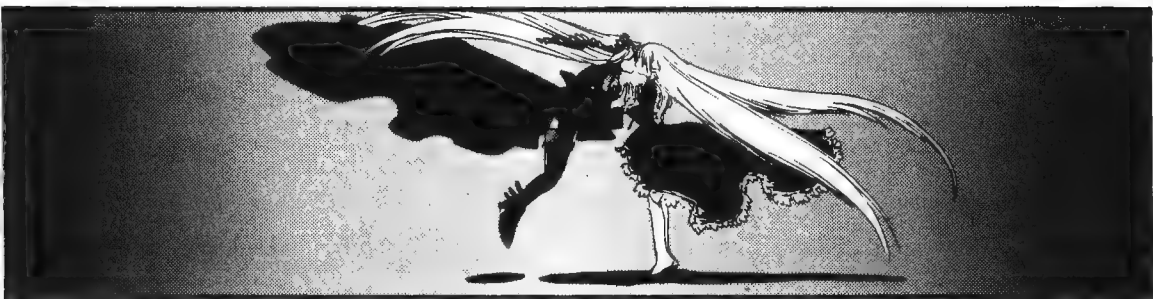
ALLORA HAI DIMENTICATO VERAMENTE TUTTO.
CHII...
CHII SA SOLTANTO QUELLO CHE LE HA INSEGNATO HIDEKI DOPO ESSERSI RISVEGLIATA...

IO, INVECE, RICORDO.
RICORDO TUTTO CIÒ CHE CI RIGUARDA. LE DECISIONI CHE DOBBIAMO PRENDERE...

...E LE COSE CHE DOBBIAMO FARE.

FARÒ COME IL TUO NUOVO UOMO...
...TI CHIAMERÒ CHII

CHII...
...FI-NALMEN-TE SIAMO DI NUOVO INSIEME.

D'ORA IN POI...
...TUTTO CIO' CHE VEDRAI, FARAI E IMPARERAI...
...SARA' TRASMESSO A ME.
NON CI SEPAREREMO PIU'.
ORA SIAMO IO E TE, INSIEME.
A PRESTO...
...CHII.

EHI, CHII!
HIDEKI?
NON TI HO TROVATA IN CAMERA, E MENTRE TI CERCAVO TI HO VISTA LÌ IN PIEDI SULL'ALBERO! NE SONO RIMASTO DAVVERO SORPRESO!
CIAO, PICCOLINA!
BENTORNATO, HIDEKI!
TIP

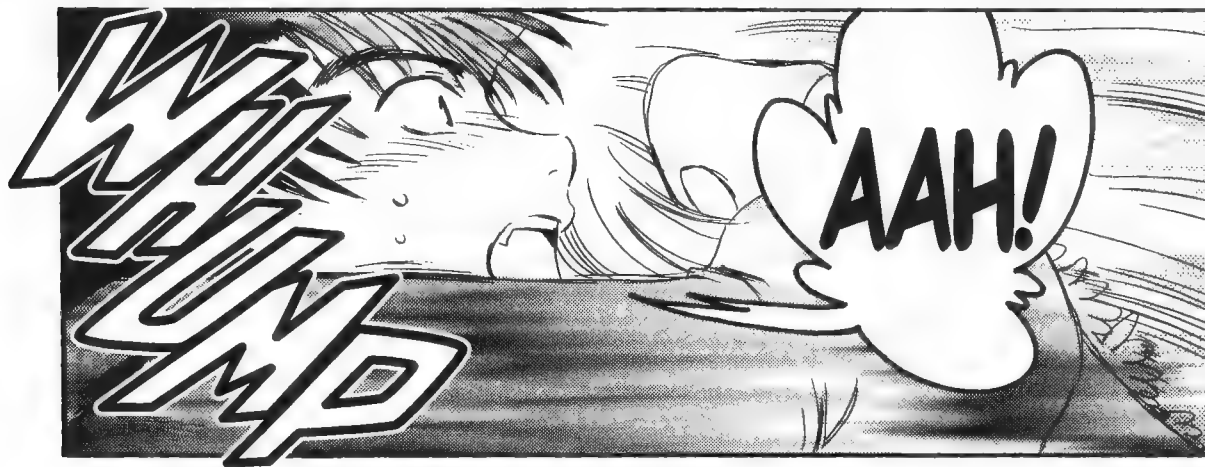
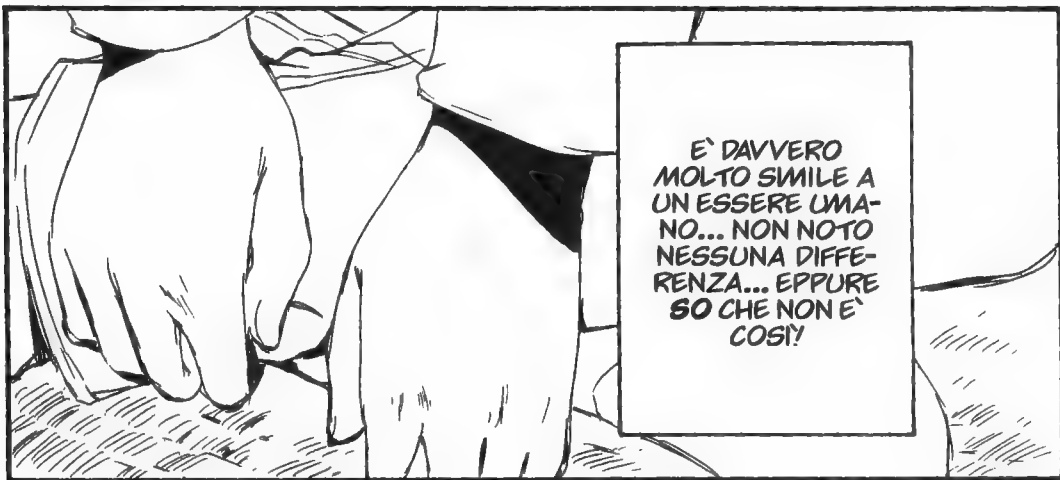
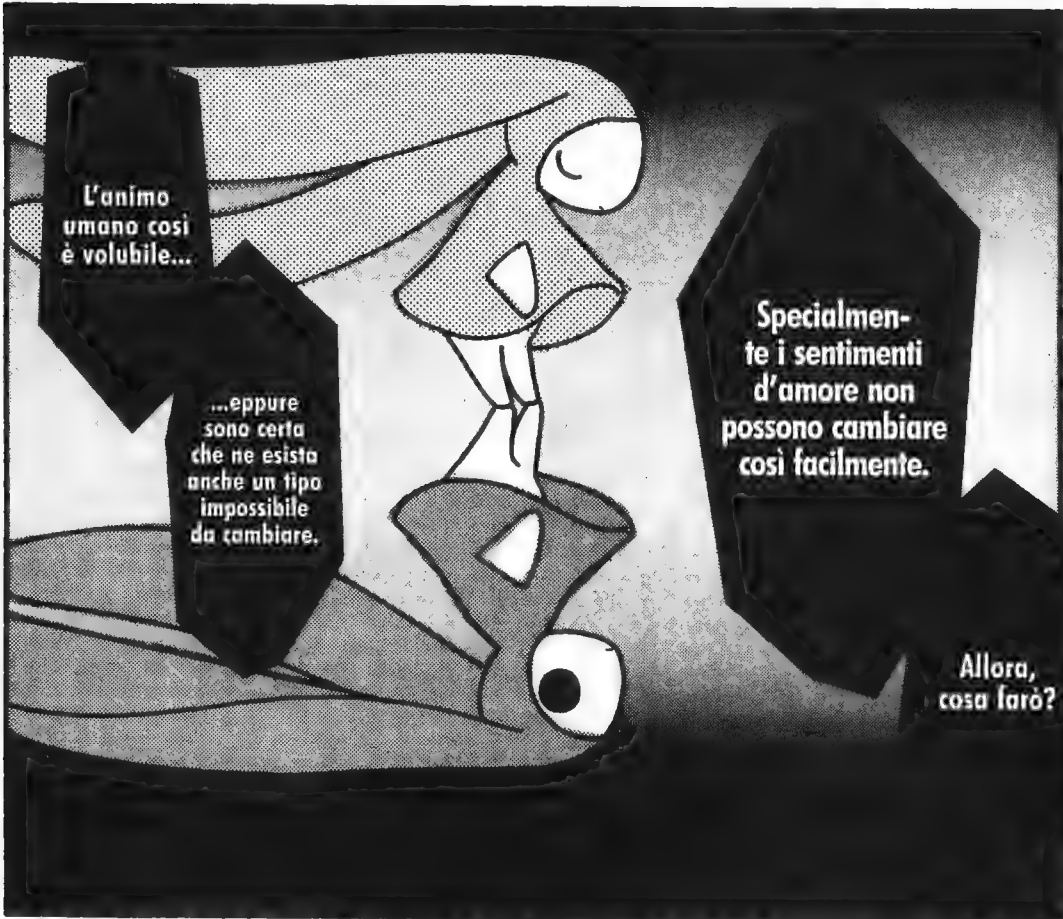
...ECCOLO QUI!

MI E` SEMBRATO CHE TI FOSSE PIACIUTO MOLTO, PERCIO` HO DECISO DI...
E` IL SEGUITO DEL LIBRO ILLUSTRATO CHE TI HO COMPRATO L'ALTRA VOLTA, RICORDI?

RUSTLE
RUSTLE
TI HO COMPRATO UN REGALO.

BE', RIPENSANDOCI, FORSE ERA MEGLIO SE AVESSI COMPRATO QUALCOS'ALTRO, VERO? MAGARI DEI DOLCETTI... SE SOLO TU **POTESSI** MANGIARLI...

AAH!
WHUMP

STHUMP
GRAZIE...
...HIDEKI.
WHUPP
COS...?
OH...
P-PREGO!
S-SONO CONTENTO CHE TI PIACCIA TANTO...

N-NON SO PERCHÈ...
...MA HO SENTITO IL MIO CUORE BATTERE FORTISSIMO, DI FRONTE A QUELL'ESPRESSIONE SUL SUO VISO...
NON IMMAGINAVO CHE ANCHE CHII FOSSE IN GRADO DI FARE UN'ESPRESSIONE DEL GENERE...
NONOSTANTE SIA UNA MACCHINA, ERA COME SE FOSSE REALMENTE PIENA DI GIOIA, TANTO CHE SEMBRAVA QUASI SULL'ORLO DEL PIANTO...
È DAVVERO MOLTO SIMILE A UN ESSERE UMANO... NON NOTO NESSUNA DIFFERENZA... EPPURE SO CHE NON È COSÌ!

Però...
...se quell'uomo non mi amasse, come potrei fare?
Se si innamorasse di qualcuno che non sia io...
...cosa farei mai?
LEI E' UN COMPUTER...
...ANCHE SE LE SUE SEMBIANZE SONO IDENTICHE A QUELLE DI UN VERO ESSERE UMANO...

L'animo umano non può essere cancellato o moltiplicato come quello di *quella cosa*...

...perciò è difficile cambiare ciò che ha scelto un uomo.

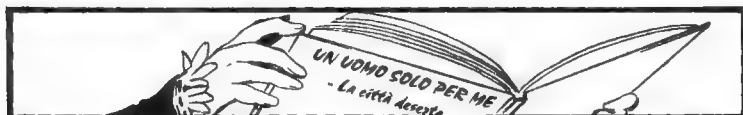
Questo lo so bene.

L'animo umano così è volubile...

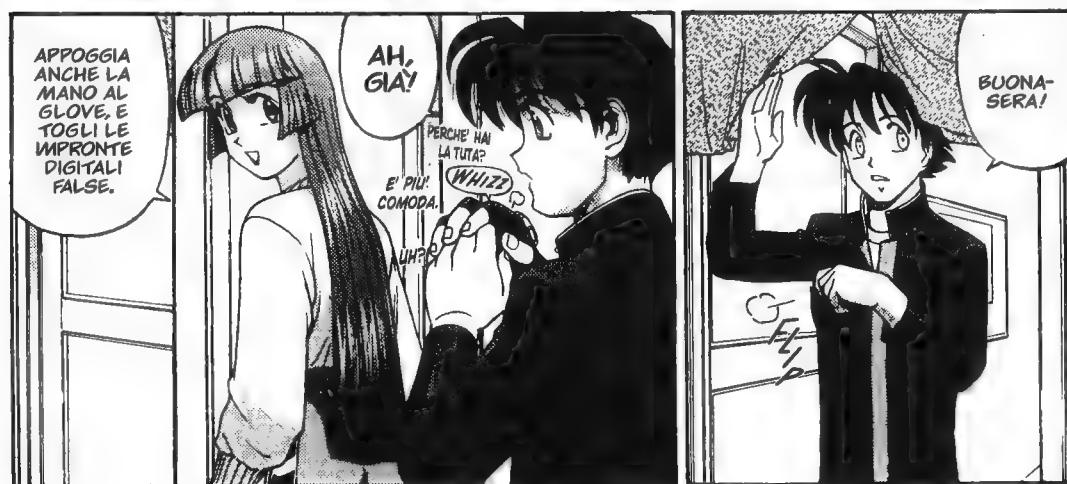
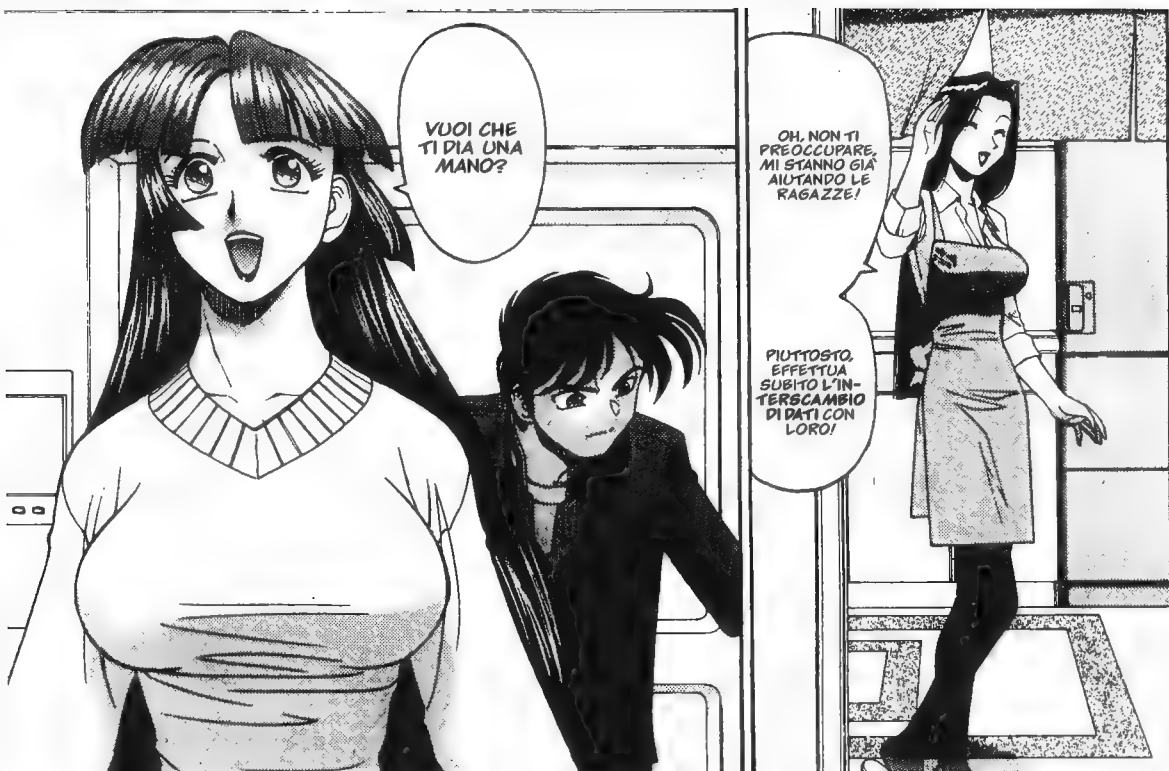
...eppure sono certa che ne esista anche un tipo impossibile da cambiare.

Specialmente i sentimenti d'amore non possono cambiare così facilmente.

Allora, cosa farò?

Dovrò prendere una decisione.
UN UOMO SOLO PER ME
- La città deserta
Devo decidere...
...e fare ciò che è necessario...
...insieme all'altra me stessa.
UN UOMO SOLO PER ME
CHOBITS - CONTINUA

Kenichi Sonoda

EXAXXION

MOSCACIECA

VUOI CHE TI DIA UNA MANO?

OH, NON TI PREOCCUPARE, MI STANNO GIÀ AIUTANDO LE RAGAZZE!

PIUTTOSTO, EFFETTUA SUBITO L'INTERSCAMBIO DI DATI CON LORO!

* IN GIAPPONE LA MAGGIORE ETA' E' FISSATA A 20 ANNI, DUE IN PIU' RISPETTO ALL'ITALIA. KB

AH, BASTA GRAZIE...
ALLORA, QUESTO BRINDISI?
A... A COSA...?

GUARDA CHE LO SAPPIAMO CHE HAI CONQUISTATO AKANE, MANDRILLO!
LE LENZUOLA NON MENTONO, IN QUESTI CASI!
TUMP
L'ABBIAMO SAPUTO ATTRAVERSO LE COMUNICAZIONI CON LA BASE! HAI DICHIARATO POMPOSAMENTE AL PADRE DI AKANE CHE L'HAI FATTA DIVENTARE LA TUA DONNA! CHE UOMO!

MI PIACE QUESTO GENERE DI RAGAZZI...
È STATA LA TUA PRIMA VOLTA, HOICHI?

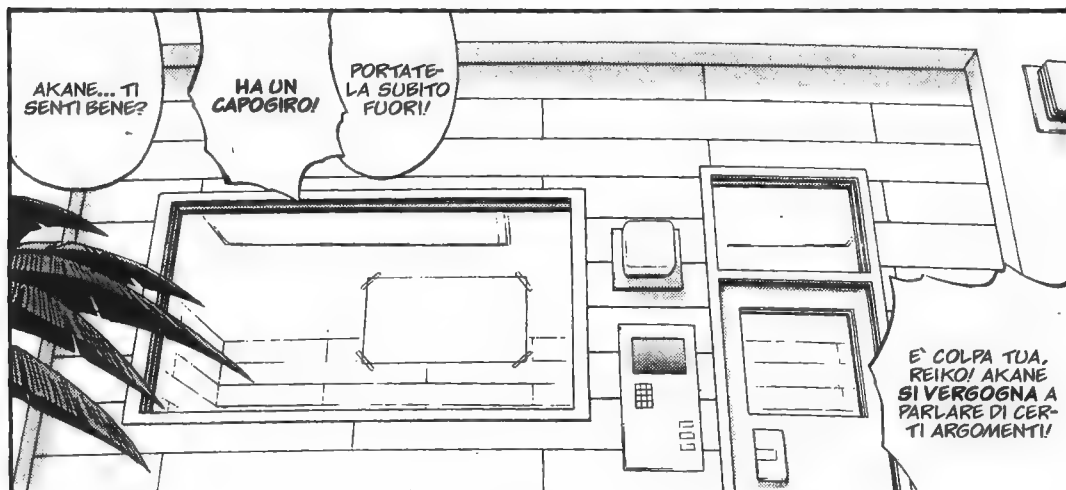
* MENTRE LE VERE NORIKO & COMPANY SI TROVANO NELLA BASE SEGRETA, I LORO SOSIA ANDROIDI LE SOSTITUISCONO IN SUPERFICIE PER NON DESTARE SOSPETTI. KB

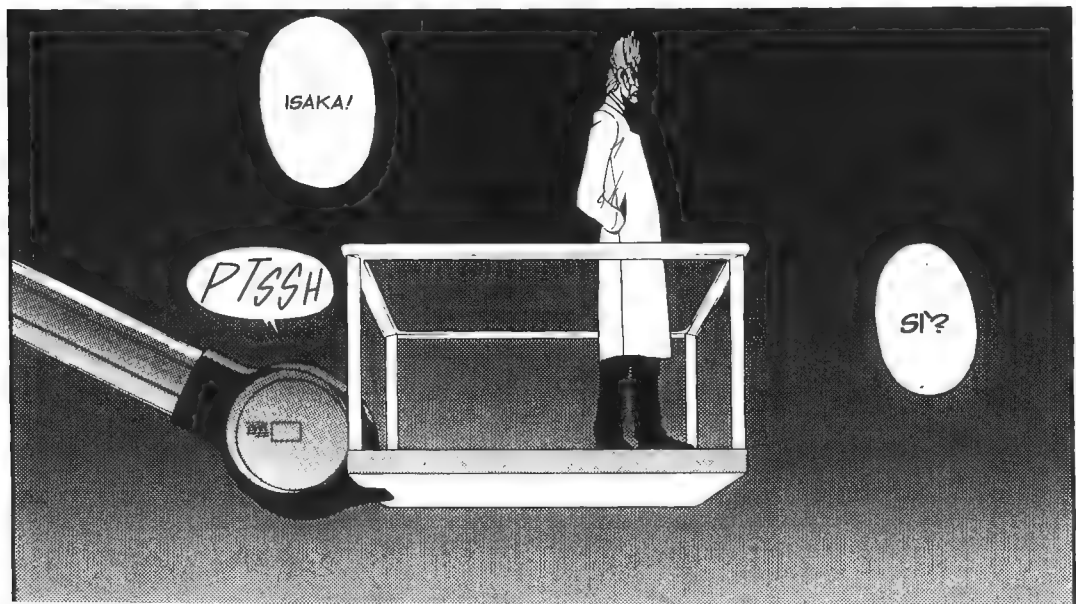
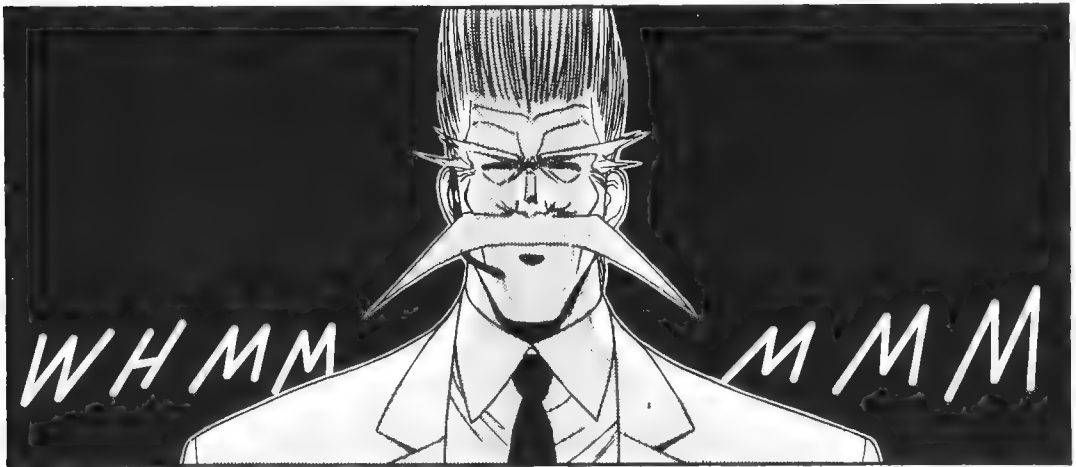
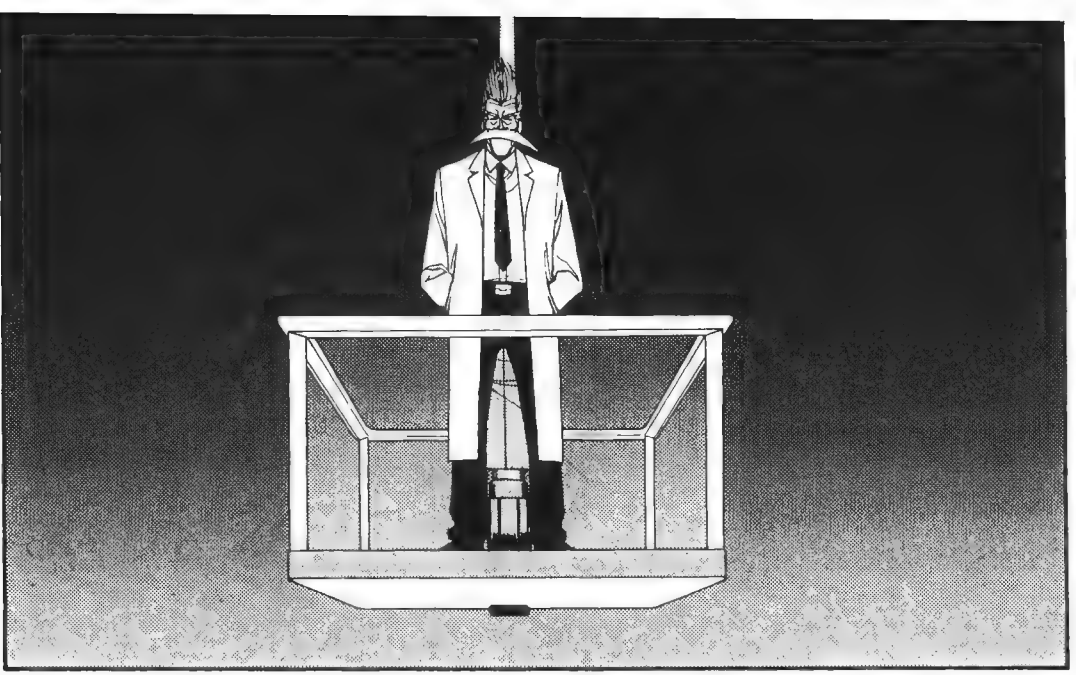
IO RITENGO CHE AKANE SIA STATA LA PRIMA DONNA DI HOICHI.
NE SONO CERTA.

LO DICEVO, IO!
UFFA!
COS...?! OK, SEI SUA MADRE, MA... COME PUOI ESSERE CERTA DI UNA COSA DEL GENERE?!
M-MA... COSA...?
È NATURALE, NO?

YUHUUU! ALLORA HO VINTO!
NON VORRAI CHE TI PAGHI SUL SERIO?!
PARE CHE AVESSERO FATTO UNA SCOMMESSA SU TE E HOICHI...

IMMAGINO CHE ABBIA USATO SUBITO LA LINGUA, VERO?
COS...?!
M-MA NO, S-SIGNORA REIKO... COSA DICE... L-LUI NON...
SO CHE AVEVA QUALCHE FILM E RIVISTA PER ADULTI, E LI' DI SICURO C'ERANO SEMPRE SCENE DEL GENERE...
LI HA SOLO IMITATI, TUTTO QUI.
CCR
GLI UOMINI SONO PROPRIO DEI SEMPLICIOTTI!
SICCHE' AVEVA FILM PORNO CON SCENE DI QUEL GENERE...?
REIKO HA VISTO QUELLE RIPRESE CON HOICHI...

DEVO DIRE CHE A ME SEMBRANO MOLTO GRAZIOSI SIA HOSUKE CHE HOICHI...
ANCHE IL SIGNOR HOSUKE...?
COME SAREBBE A DIRE GRAZIOSO...?
MA SCHERZI, REIKO?! HOICHI È CARINO, VA BENE, MA IL SIGNOR HOSUKE?!
E POI HA UN COSO ORRIBILE... TUTTO SCURO, ENORME E PIENO DI BOZZI!
UHHNNNNN
PER NON PARLARE DI QUANDO MI FISSA CON QUEI SUOI DUE OCCHIETTI INDEMONIATI!
AKANE... TI SENTI BENE?
HA UN CAPOGIRO!
PORTATELA SUBITO FUORI!
È COLPA TUA, REIKO! AKANE SI VERGOGNA A PARLARE DI CERTI ARGOMENTI!

WHMM
MMM

ISAKA!
PTSSH
SI?

POTRESTI COLLABORARE CON ME PER CAMBIARE IL SISTEMA DI CONTROLLO?

SE DEVO DARE LA PRIORITÀ ASSOLUTA AGLI ORDINI DI HOICHI, NON POSSO FARLO.

QUESTA È LA COSA CHE PIÙ MI PREOCCUPA...

MOLTO BENE...

WHMMMM

VORRE-
STI SONDARE
DIRETTAMENTE
SOTTOTERRA?

SI'! DAL NOSTRO PUNTO DI VISTA. BENCHE' LA BASE DI KANO SIA DOTATA DELLE PIU' ALTE CAPACITA' DIFENSIVE, DEVE AVERE SICURAMENTE **ALMENO UNA VIA** DA UTILIZZARE PER RIFORNIMENTO E TRASPORTO.

IL TRASPORTO DEI MATERIALI UTILIZZATI PER FORTIFICARE LA BASE DOVREBBE ESSERE STATO ULTIMATO CIRCA DIECI ANNI FA.

ESATTAMENTE. ABBIAMO GIA' IDENTIFICATO L'AREA, E STIAMO FACENDO PRODURRE UNA SERIE DI ROBOT ADATTI ALLO SCOPO. QUELLI GIA' PRONTI POSSONO ADDIRITTURA ESSERE INVIATI IN QUESTO MOMENTO.

WHMMMM

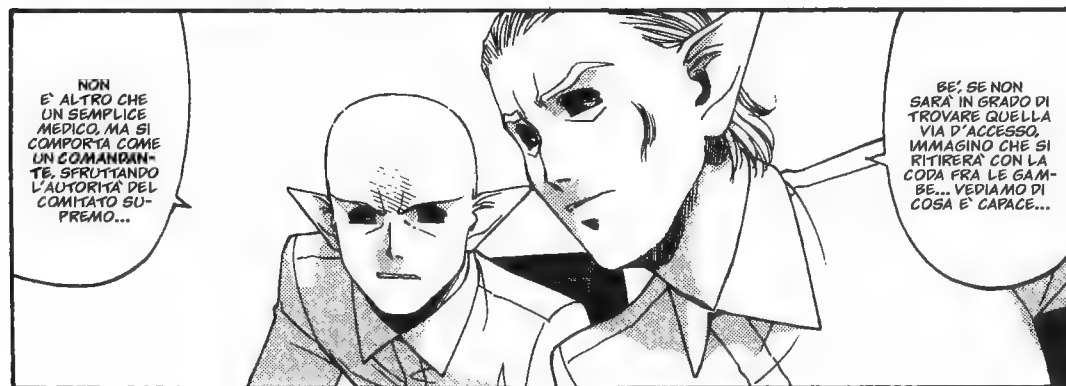
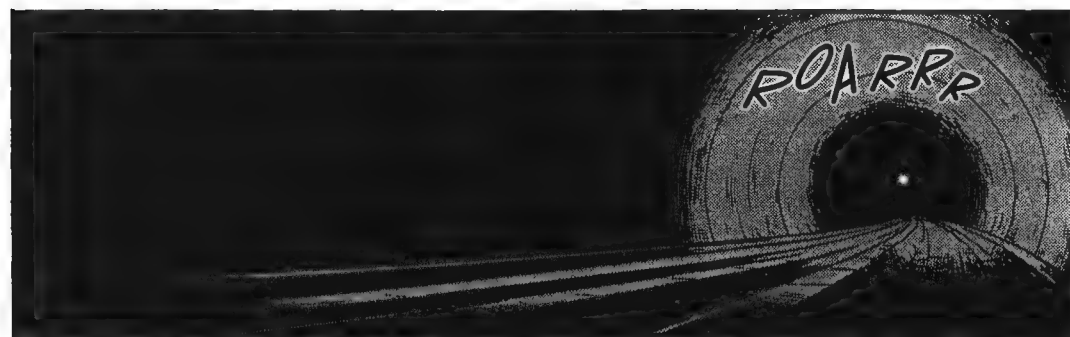
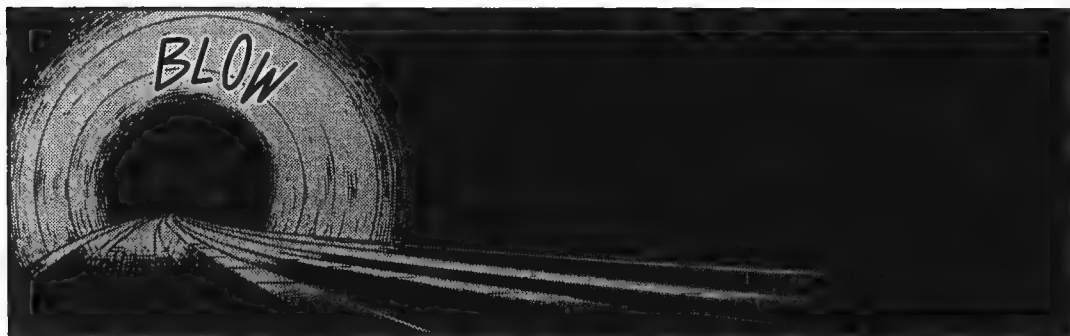
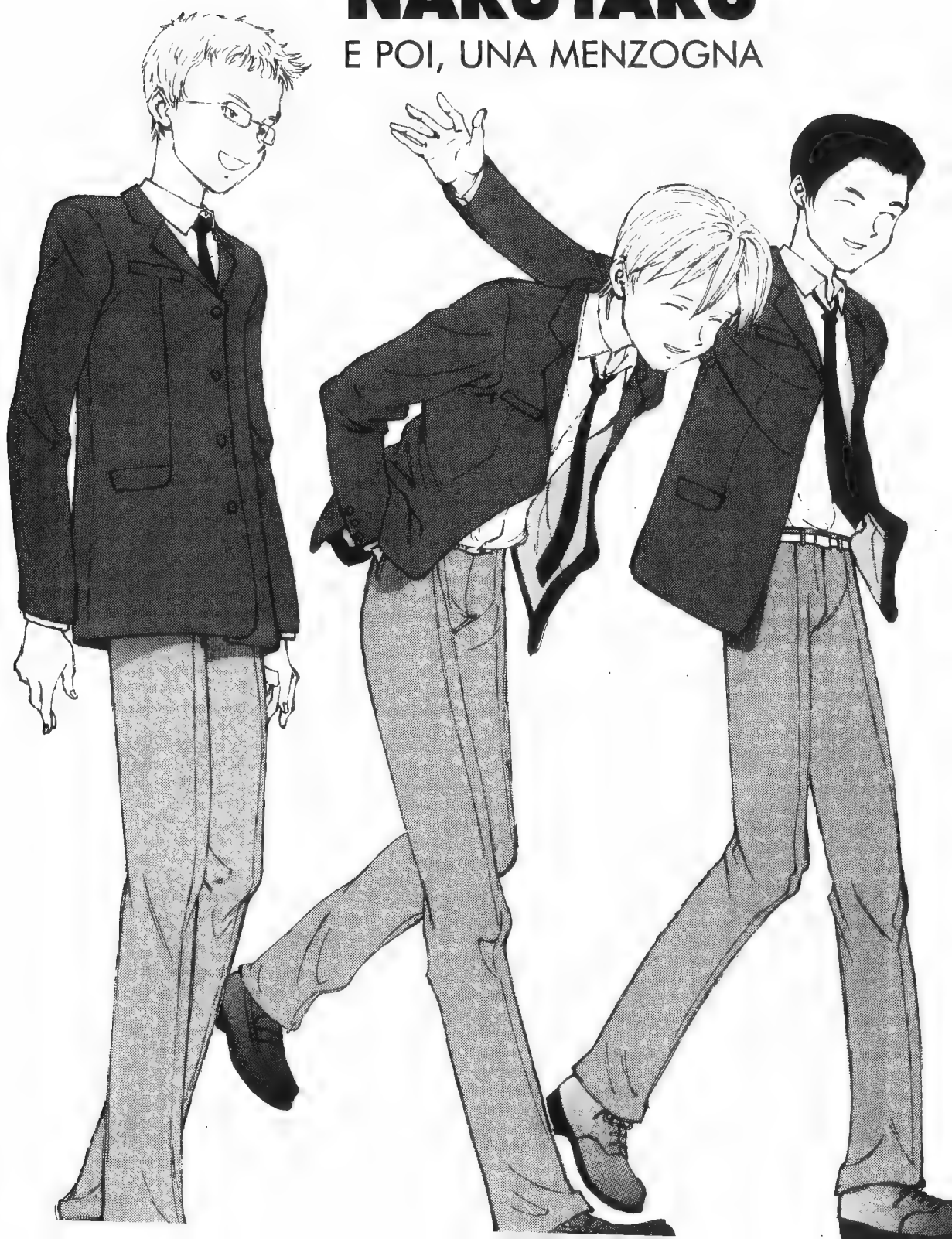
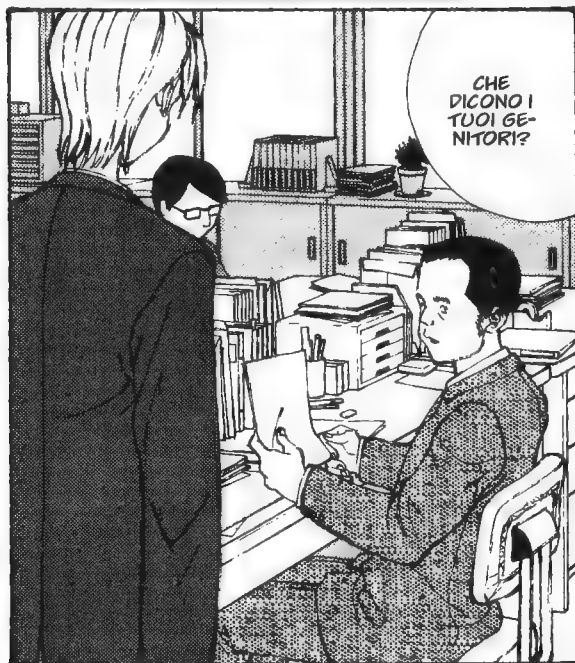
MA IN PRATICA... QUESTO SIGNIFICA CHE **HAI GIA' DECISO TUTTO!** HAI INTENZIONE DI SCAVALCARE IL CONSIGLIO?!

E POI, ANCHE **SE** RIUSCISSIMO A TROVARE UN ACCESSO, NON CREDI CHE SAREBBE PROTETTA **ALMENO** ALLO STESSO LIVELLO DI SICUREZZA DEL RESTO DELLA BASE?!

NON DOVETE PREOCCUPARVI. ABBIAMO GIA' OTTENUTO IL **CONSENSO** DEL **COMITATO SUPREMO.**

PER QUANTO RIGUARDA LA VIA D'ACCESSO PER I TRASPORTI, DOVENDO ESSERE APERTA E RICHIUSA IN CONTINUAZIONE, SARA' SICURAMENTE SOGGETTA A MAGGIORI POSSIBILITA' DI **DISTRAZIONI.**

COMUNQUE SIA, CHIUNQUE FOSSE CONTRARIO A QUESTO PROGETTO, PUÒ SEMPRE RIFERIRLO DIRETTAMENTE AL COMITATO SUPREMO...

EXAXXION - CONTINUA

Mohiro Kito
NARUTARU
E POI, UNA MENZOGNA

CHE DICONO I TUOI GENITORI?

I MIEI FAMILIARI SONO SCOMPARSI... SIA I MIEI GENITORI, SIA MIO FRATELLO MAGGIORE.
HO ANCHE INOLTRATO DOMANDA DI RICERCA.

OH... GIÀ!
HAI RAGIONE!

BE'
SE HAI DECISO DA SOLO, ALLORA NON C'È NIENTE DA FARE.

DATO CHE DAL PUNTO DI VISTA DEGLI STUDI SEI MOLTO BRAVO...
...PENSO CHE POTRAI CAVARTELA IN QUALCHE MODO, SUDO.

TEMIAMO CHE QUESTO POSSA AVERE POI UN'INFLUENZA NEGATIVA SUGLI ALTRI STUDENTI.
RIPETERE PER DUE ANNI LA STESSA CLASSE È DAVVERO SENZA PRECEDENTI NELLA NOSTRA SCUOLA.

E ALLORA COSA FARAI?
NON HAI QUESTA INTENZIONE, VERO?

POTRESTI PROVARE AD AFFRONTARE GLI ESAMI DI IDONEITÀ UNIVERSITARIA!

C'È UNA COSA CHE VORREI FARE.
SENTIAMO.
COSA SAREBBE?
IO...
...VORREI OCCUPARMI DELLE ATTIVITÀ DI VOLONTARIATO...
...PERCHÈ NELLA SOCIETÀ L'UGUAGLIANZA FRA LE PERSONE DIVENTI UN DATO DI FATTO.

SUDO!

AH... ECCO...

SONO OCHIYA, RICORDI?
MI OCCUPAVO DELLA TUA CLASSE, L'ANNO SCORSO!

OH, SÌ.
LA RINGRAZIO PER ESSERSI PRESA CURA DI ME.

MA IL FATTO È CHE... MI SENTO IN COLPA NEI TUOI CONFRONTI.

...C'È UN LIMITE AI RAPPORTI CHE SI POSSONO STRINGERE COI PROPRI STUDENTI.
SO BENE CHE PER UN'INSEGNANTE DEL LICEO...

...NONOSTANTE FINO AL SECONDO ANNO TU NON AVESSI ALCUN PROBLEMA.
...QUANDO SEI STATO PROMOSSO AL TERZO ANNO NELLA MIA CLASSE...
IL TUO CAMBIAMENTO È AVVENUTO PROPRIO...

LEI NON HA AVUTO LA MINIMA INFLUENZA SU DI ME, PROFESSORESSA.

NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI PER QUESTO.

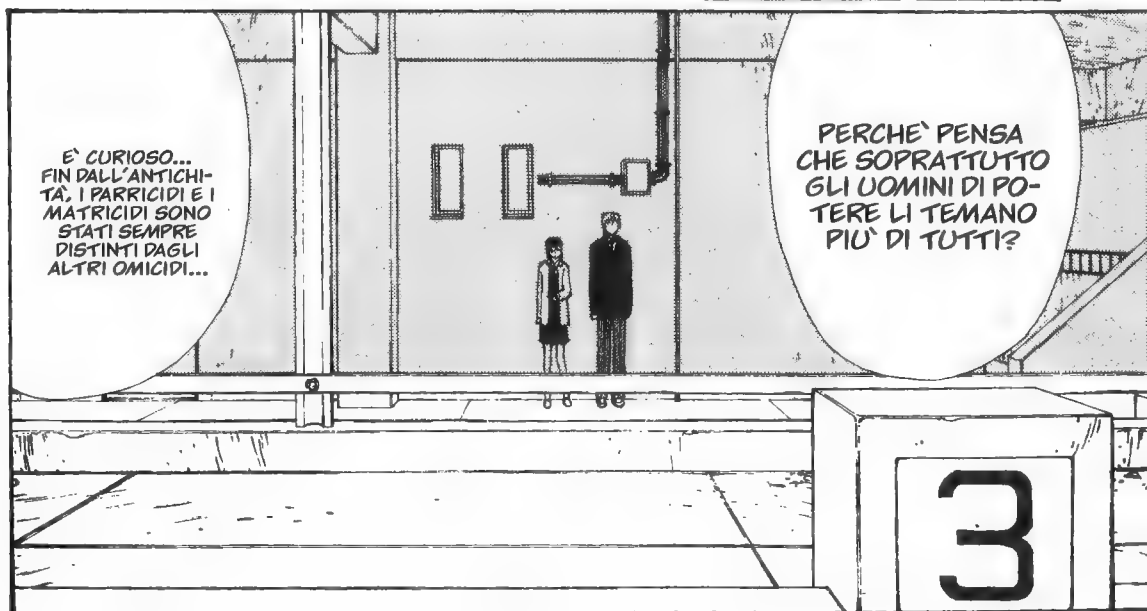
DI' UN PO'... DIPENDE DAL FATTO CHE I TUOI FAMI-LIARI SONO SCOMPARSI?
CERTO CHE QUESTO TUO ATTEGGIA-MENTO...

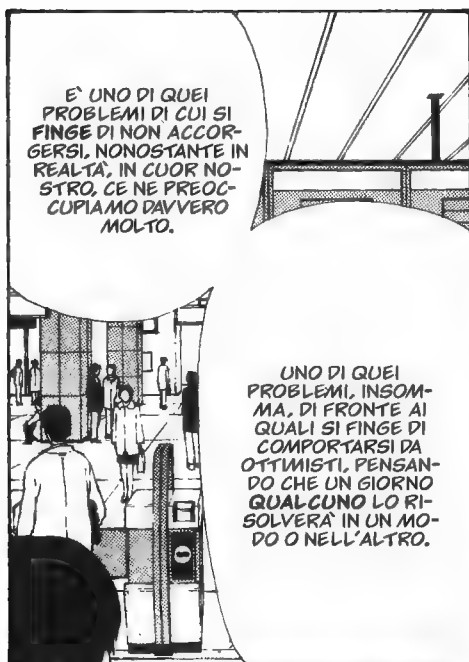
IO AL-L'INIZIO...
...LA PENSAVO COSÌ.
IL TUO CAM-BIAMENTO SAREBBE NATURALE, IN QUESTO CASO...
IMMAGINO CHE TU NE SIA RIMASTO SCIOCCATO.

MA POI...

...PER VIA DEL CAMBIAMENTO...

...SI POTREBBE ANCHE PENSARE **L'INVERSO**... E CIOE` CHE I FAMILIARI SIANO SCOMPARSI...

* E` ACCADUTO NEI NUMERI PIU` RECENTI DI **KAPPA MAGAZINE. KB**

PROBABILMENTE PERCHE` UN UOMO DI POTERE HA SULLA SOCIETA' LO STESSO TIPO DI CONTROLLO CHE UN GENITORE HA SUI FIGLI...
IN LINGUA GIAPPONESE, LA PAROLA SHII SURU SIGNIFICA "UCCIDERE IL PADRE", MA ANCHE "UCCIDERE IL PADRONE", INDISTINTAMENTE...
NON E` SOLO QUESTO.
IO STO PARLANDO DI...
...NEGAZIONE DEL FUTURO.
...N-NEGAZIONE DEL FUTURO?
MI DICA, PROFESSORESSA... LEI RITIENE...
...CHE ESISTA UN FUTURO PER LA RAZZA UMANA?

CLIMA-TIZZATORI, FRIGORI-FERI...
...ASCENSORI, PORTE AUTO-MATICHE...
...AUTOMOBI-LI, MOTO...
...COM-PUTER...
...TELEVI-SIONE...
...MUSICA...
...GIOCHI, LIBRI...

E' UNO DI QUEI PROBLEMI DI CUI SI FINGE DI NON ACCORGERSI, NONOSTANTE IN REALTÀ, IN CUOR NOSTRO, CE NE PREOCCUPIAMO DAVVERO MOLTO.
UNO DI QUEI PROBLEMI, INSOMMA, DI FRONTE AI QUALI SI FINGE DI COMPORTARSI DA OTTIMISTI, PENSANDO CHE UN GIORNO QUALCUNO LO RISOLVERÀ IN UN MODO O NELL'ALTRO.

TUTTAVIA, CONTINUIAMO A CONDURRE UNA VITA FATTA DI GRANDI SPRECHI, SOLO PER LA NOSTRA COMODITÀ.

UNA COSA CREATA NELL'ASPETTATIVA DI UN COMPENSO, INVECE, E' INUTILE, IN QUANTO NON FA ALTRO CHE ALIMENTARE LO SPIRITO SPECULATIVO...
QUESTO, IN NATURA, DOVREBBE ESSERE QUALCOSA CHE NASCE SPONTANEAMENTE NEL GRUPPO SOCIALE...

...SONO NECESSARI PER CONDURRE UNA VITA QUOTIDIANA PIACEVOLE, NON TROVI?
M-MA... LA MUSICA E I GIOCHI...

CHI NON RIESCE PIU` A VIVERE SENZA QUELLE COSE, SOLITAMENTE FORNITE DA TERZI...
...NON CREDO ABBIA EFFETTIVAMENTE **BISOGNO** DI VIVERE.

COSA PENSA CHE ACCADREBBE...
...SE CI SI TROVASSE PER UN ANNO, SULL'INTERO GLOBO TERRESTRE, A CONDURRE UNA VITA SENZA RICORRERE ALLE RISORSE DERIVANTI DAL PETROLIO?

NON PENSA CHE SAREBBE DIVERTENTE **PROVARCI** ALMENO UNA VOLTA...?

...NONOSTANTE LA CONSEGUENZA PIU` DIRETTA...
...POTREBBE ESSERE CIRCA **UN MILIARDO DI MORTI?**

QUESTO, PERCHÈ...
SE CAPITASSE UNA COSA DEL GENERE, LE RISORSE DOVREBBERO ESSERE CONTROLLATE E CENTELLINATE...
...COSÌ COME LE ENERGIE E I GENERI ALIMENTARI...

ALMENO, IN QUESTO MODO, È PROBABILE CHE MUOIANO **SOLO** LE ALTRE NOVE PERSONE...
PERCIÒ, CHI HA IL DIRITTO DI OTTENERLO, È **UNO SOLO**, DOTATO DI CAPACITÀ ELEVATE RISPETTO AGLI ALTRI...

...SE SI DIVIDESSE EQUAMENTE UN PEZZO DI PANE IN DIECI, IN FIN DEI CONTI **TUTTE E DIECI** LE PERSONE FINIREBBERO PER MORIRE...

...PERCHÈ CONDUCE UN TIPO DI VITA IN CUI LE È POSSIBILE OTTENERE QUALCOSA DA MANGIARE IN QUALSIASI MOMENTO, SCENDENDO AL MINIMARKET SOTTO CASA...
PROFESSORESSA, LEI PUÒ DIRE UNA COSA DEL GENERE...

...Q-QUESTO NON È AFFATTO **UMANO**.
M-MA...

IL FATTO E` CHE NON ABBIAMO COSI` TANTE RISORSE DA POTER FARE DEI **REGALI** ALLE PERSONE STUPIDE, PRIVE DI PENSIERI E INCAPACI DI RIFLETTERE...

M-MA... **TUTTI** DOVREBBERO AVERE LO STESSO DIRITTO DI VIVERE, NON TROVI...

BE', IO RITENGO CHE QUESTO SIA UN **ERRORE**, PROFESSORESSA.

IL FATTO CHE PARI DIRITTI SIANO CONFERITI A TUTTE LE PERSONE CON CAPACITA` DIFFERENTI, NON E` AFFATTO DA CONSIDERARSI UN'UGUAGLIANZA.
I DIRITTI VENGONO CONFERITI **A SECONDA DELLE CAPACITA`** DI OGNI INDIVIDUO.

E DI CONSEGUENZA...
...OGNI INDIVIDUO GODERE DI DIRITTI ADEGUATI **A SECONDA** DELLE PROPRIE CAPACITA`.

VISTA LA DIFFERENZA DELLE **CAPACITA` NATURALI**, QUESTA UGUAGLIANZA E` SEMPLICEMENTE **IMPOSSIBILE**.
IN ALTRE PAROLE, LE DONNE DOVREBBERO GODERE DEI DIRITTI **CORRISPONDENTI** ALLE CAPACITA` DERIVANTI DALL'ESSERE DONNE.

MA SICCOME LA GENTE NON CAPISCE NEANCHE UNA COSA DEL GENERE...
...SONO NATI PENSIERI **RIDICOLI**...
...COME QUELLO DELLA PRESUNTA **UGUAGLIANZA TRA I SESSI**...

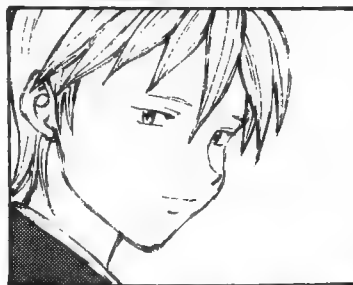
QUESTA SAREBBE UNA SOCIETÀ REALMENTE DOMINATA DALL'UGUAGLIANZA.

PARLI DI... DI SELEZIONE...? M-MA IN QUEL MODO SI PERDEREBBE LA VARIETÀ... E CI SI INDEBOLIREBBE A VANTAGGIO DI UN NEMICO ESTERNO...

V-VORRESTI DIRE CHE...
...L-LE PERSONE... INCAPACI... N-NON MERITANO DI VIVERE?

LA RAZZA UMANA NE TRARREBBE SOLO VANTAGGIO. SI EVOLVEREBBE.

E ALLORA? SEMPRE MEGLIO COSÌ...
...CHE RISCHIARE LA MORTE DI TUTTE E DIECI LE PERSONE.

E... TU VORRESTI OCCUPARTI DI QUESTO, SUDO...?

E... SE NE AVESSI IL POTERE?

SUPPOSIZIONI DA ROMANZO, COME DICE LEI.
STAVO SOLO SCHERZANDO.

SAREBBE COMUNQUE INATTUABILE.

BASTA RAGIONARCI SU, PER CAPIRE CHE UNA COSA DEL GENERE NON E` REALIZZABILE.

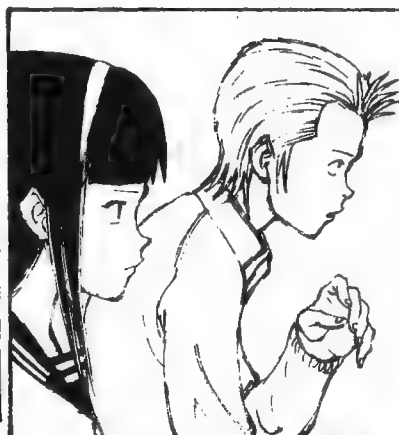
MMM... BASTA RAGIONARCI SU, PER CAPIRE CHE UNA COSA DEL GENERE NON È REALIZZABILE...

IO CAPISCO QUALI SIANO GLI IDEALI DEL SIGNOR SUDO...

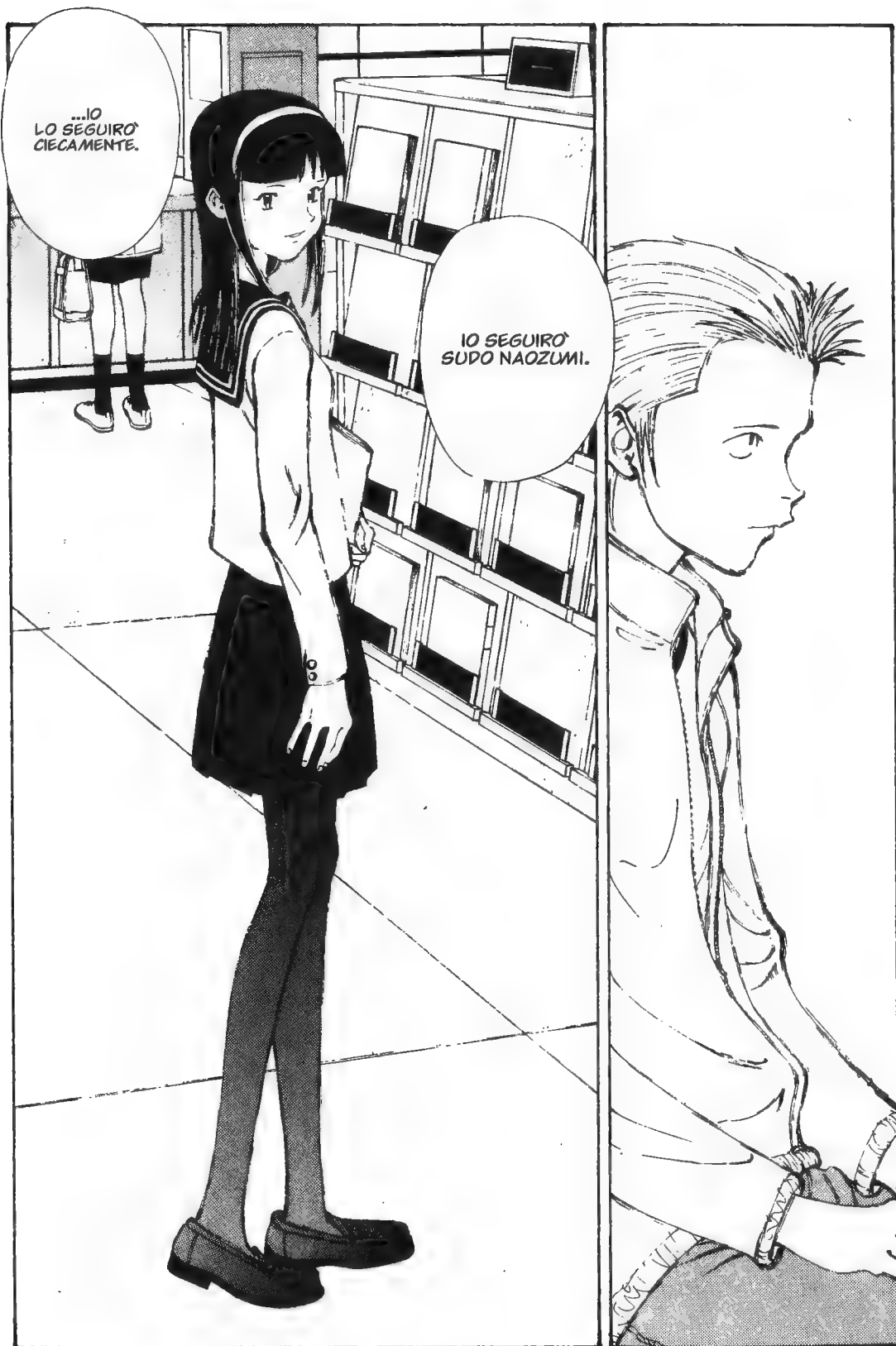
UNA SOCIETÀ GERARCHICA BASATA SU PRINCIPI **SELETTIVI...**

...È VERAMENTE **SEMPLICE** DA CAPIRE.

SÌ, MA IRREALIZZABILE.

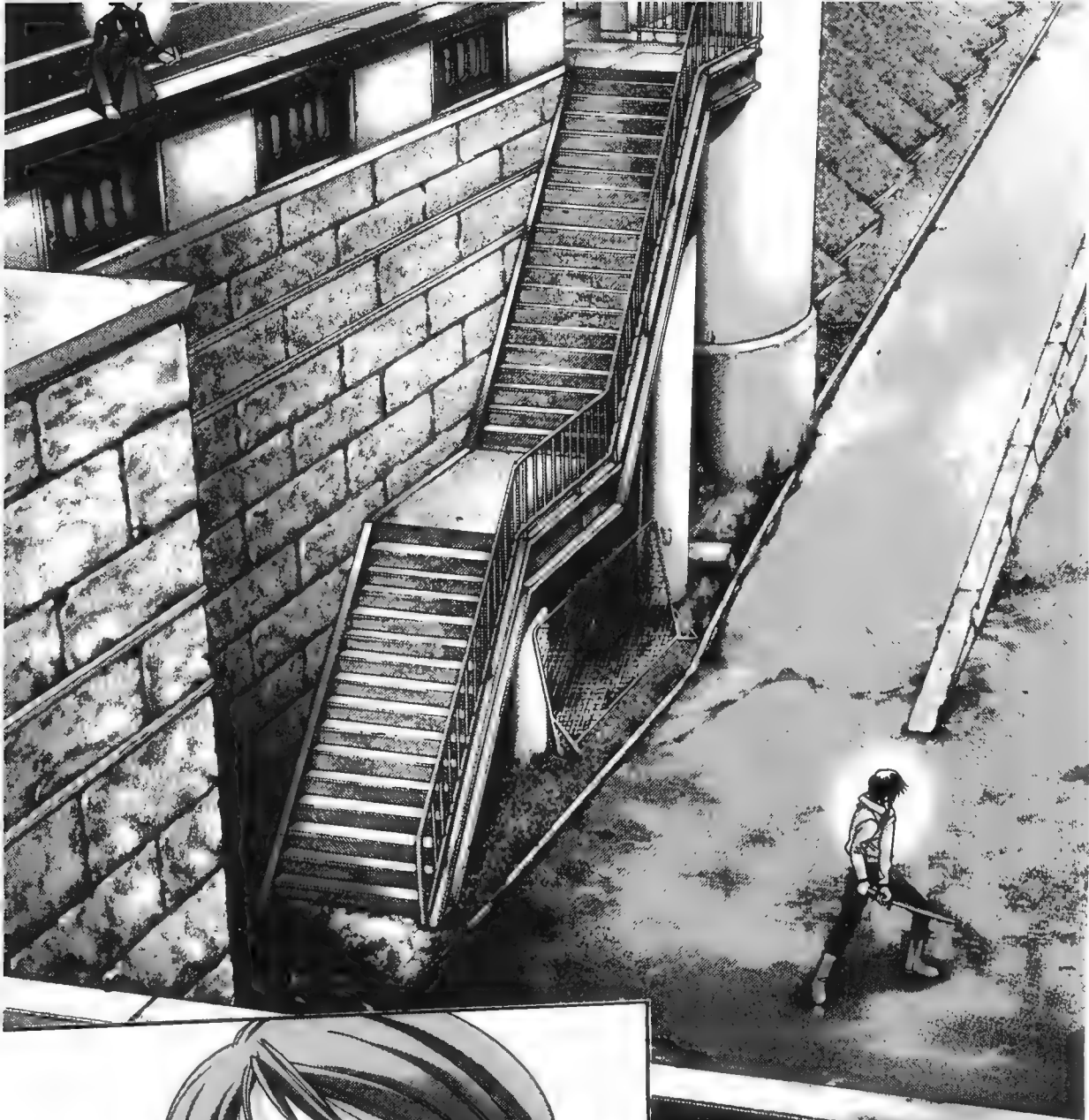
CHI DOVREBBE VALUTARE LE CAPACITÀ DI OGNI INDIVIDUO? E IN BASE A **QUALE** CRITERIO?

IL METODO PIU` REALISTICO PER REALIZZARLO...

...E` PROBABILMENTE UNO SOLO.

LA SELEZIONE A SECONDA DELLA **RAZZA**...
...DICO BENE?

IO SEGUIRO` SUDO NAOZUMI.
...IO LO SEGUIRO` CIECAMENTE.

NARUTARU - CONTINUA

RUSH
CAPO DELLA TRIBÙ DELLA TERRA!
IO SONO SOLTANTO UN MISERABILE MEZZOSANGUE IMPURO...
...MA SONO ORGOGLIOSO DI AVER PROTETTO IL CAPO DELLA TRIBÙ DELL'ACQUA RESTANDO NELL'OMBRA PER GENERAZIONI!
NON HO ALCUN RANCORE NEI TUOI CONFRONTI...

...AIDA...?

...MA NON POSSO AFFIDARTI LA SIGNORINA MISAO TANTO FACILMENTE, SENZA FARE NULLA!
TI PREGO DI ACCETTARE LA MIA SFIDA, KAMURO ISHIGAMI!

ECCO...
E` PER QUESTO CHE DETESTO I MASCHI...

SKREEEE

RRRUMBLE

DEV'ESSERE LAGGIÙ.
FIIIUUU

ROARRR

GUARDALI, QUEI DUE INVASATI...
CON LO SGUARDO FISSO L'UNO NEGLI OCCHI DELL'ALTRO...

ADESSO BASTA!
WHUP

SIETE ALLEATI, NO?! CHE SENSO HA QUESTA COMMEDIA DELL'ONORE?!
FATELA FINITA, UNA BUONA VOLTA!

IN REALTÀ SI TRATTA DI MISAO...
OH...
LEI PIACE MOLTO AGLI UOMINI... SE LA CONTENDONO PER QUESTO?!

* GLI ESSERI UMANI. KB

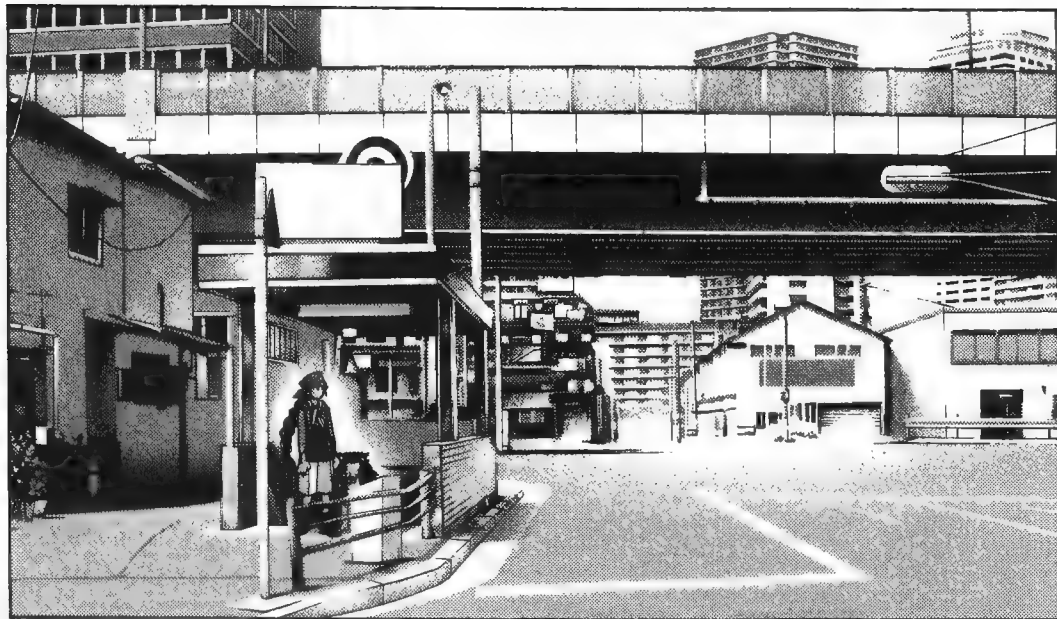
AVEVO SENTITO DIRE CHE I MEZZOSANGUE FOSSERO SOPRAVVISSUTI SOTTO TERRA...
...E A QUANTO PARE ERA LA VERITÀ!

EE.. HOP!

QUELLA GENTE...

...HA VISSUTO DI STENTI, NASCONDENDOSI NEL SOTTOSUOLO...
...PER LA BELLEZZA DI MILLE ANNI...

...SENZA POTER DIVENTARE NE` KEGAINOTAMI, NE` TANTO MENO AKAHANI...

LE NOSTRE RAZZE CAMMINANO DA MILLENNI IN UN LABIRINTO DI ENIGMI, LEGGENDE E PROFEZIE...
CHE TRISTEZZA...

HO CONSEGNATO L'OGGETTO CHE AIDA MI AVEVA CHIESTO DI DARE AL CAPO DEI MEZZOSANGUE... ORA NON CI RESTA ALTRO CHE RAGGIUNGERE KEIKO!

DUNQUE... PRIMA DI TUTTO BISOGNA INDIVIDUARE DOVE SI TROVA LA BELVA...
RUMBLE
OH, MA GUARDA UN PO'.

PARE CHE L'ABBIAMO APPENA TROVATO! SPERO CHE AIDA NON SI SIA RISCALDATO TROPPO, E ABBIA EVITATO DI AGIRE AVVENTATAMENTE COME SUO SOLITO!

CLANK

KLIIIING

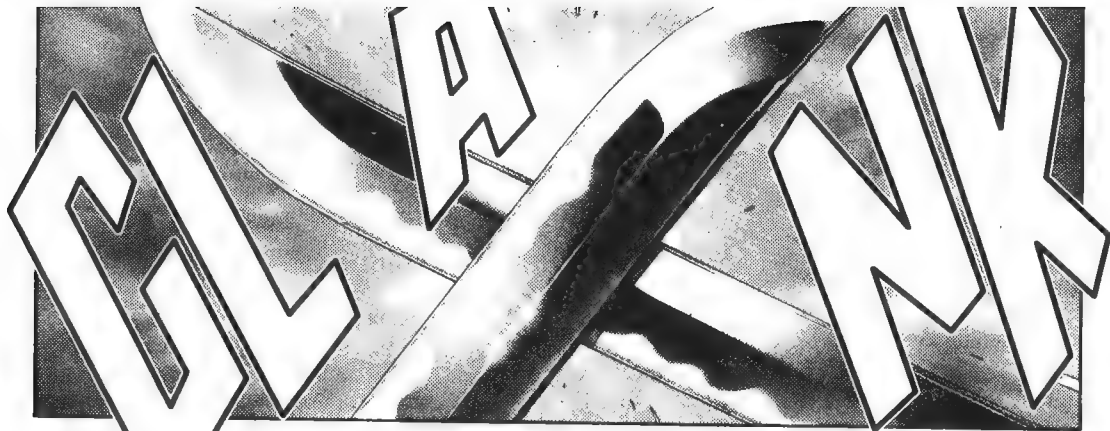
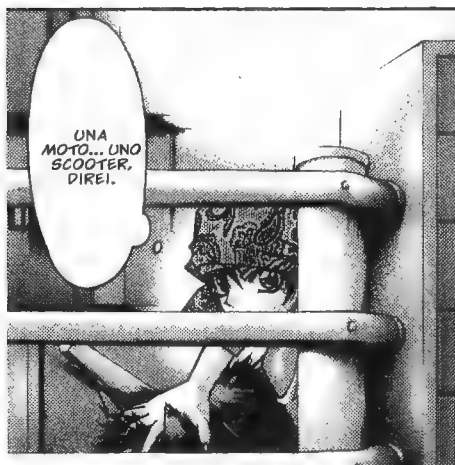
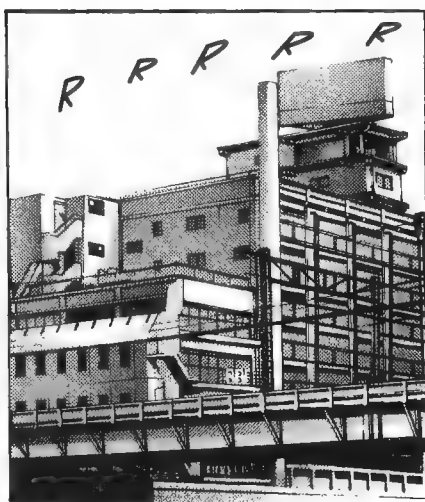
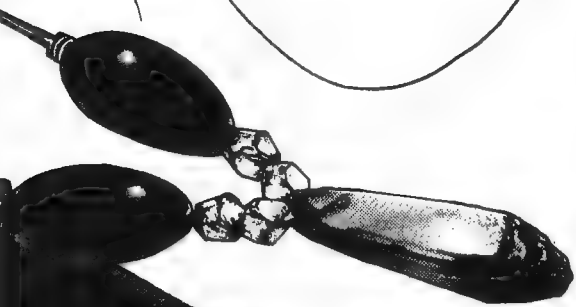
DASH
YAAAAAAH

KRRRKKK
KRRRRR
RRR
...

MISAO?!

SKREEE

MA TU...
...NON ERI ALLA MIA SCUOLA DURANTE LA STRAGE...?

FORSE ERA MEGLIO EVITARE DI RIVOLGERLE LA PAROLA... SE SI MOSTRASSE DI NUOVO TIMOROSA SAREBBE UNA VERA SECCATURA... SOPRATTUTTO PER ME!
OOPS!

E` PASSATO UN BEL PO' DI TEMPO.

...AH... ECCO...

...S-SÌ...

TU STAI BENE?

CLANG

HANF
HANF
HANF

D-DICO A VOI...
EHI... ORA SMETTETELA...

AAAH!

OH!

ARGH!

!

HANF
HANF

V-VOI DELLA TRIBÙ DELLA TERRA SIETE DEI VI-GLIACCHI!

COSA INTENDI DIRE?

NOI DELLA STIRPE DEI MEZZOSANGUE, CHE ANCHE VOI UMILIATE CHIAMANDOLA IMPURA, SIAMO RIMASTI AL SERVIZIO DELLA TRIBU` DELL'ACQUA PER GENERAZIONI E NE ABBIAMO PROTETTO IL CAPO...

...SOPPORTANDO LA MALINCONIA DI UN'ESISTENZA SOTTERRANEA PER MILLE LUNGHI ANNI!

ANCHE QUANDO SFERRARONO IL PRIMO ATTACCO ALLA CHIESA NEL TENTATIVO DI RAPIRE MISAO...*
...SE NON CI FOSSI STATO TU, SAREI INTERVENUTO IO A PROTEGGERE MISAO!
* PROPRIO ALL'INIZIO DELLA STORIA, SU KAPPA MAGAZINE 91... RICORDATE? KB
!
SLASH
KLANG

HAI CAPITO, ORA?! IO SONO L'UNICO...
...IN GRADO DI PROTEGGERE MISAO!

RRRRRRRRRRK

HO L'IMPRESSIONE...
RRR
...CHE TU SIA CAMBIATA, MISAO...

COME?! COS'HAI DETTO?!
HO DETTO CHE MI SEMBRI UN PO' CAMBIATA!
RRR
RRRR

AH, SÌ? E IN COSA?

ECCO... DIREI CHE...
...NON TI MOSTRI PIÙ TANTO TIMOROSA NEI CONFRONTI DELLA GENTE... È UN CAMBIAMENTO MOLTO PARTICOLARE...

RRRRR

BE', LE PERSONE POSSONO CAMBIARE GRAZIE AL-LA PROPRIA VOLONTA'!

WHIIMP
STUM

HANF
DANNA-ZIONE...
HANF

KLTANNG
OUGH!
THUMP
THUD
KLANG
UGGH...
PER FAVORE, ISHIGAMI...
NON HA SENSO COMBAT-TERE TRA DI VOI...

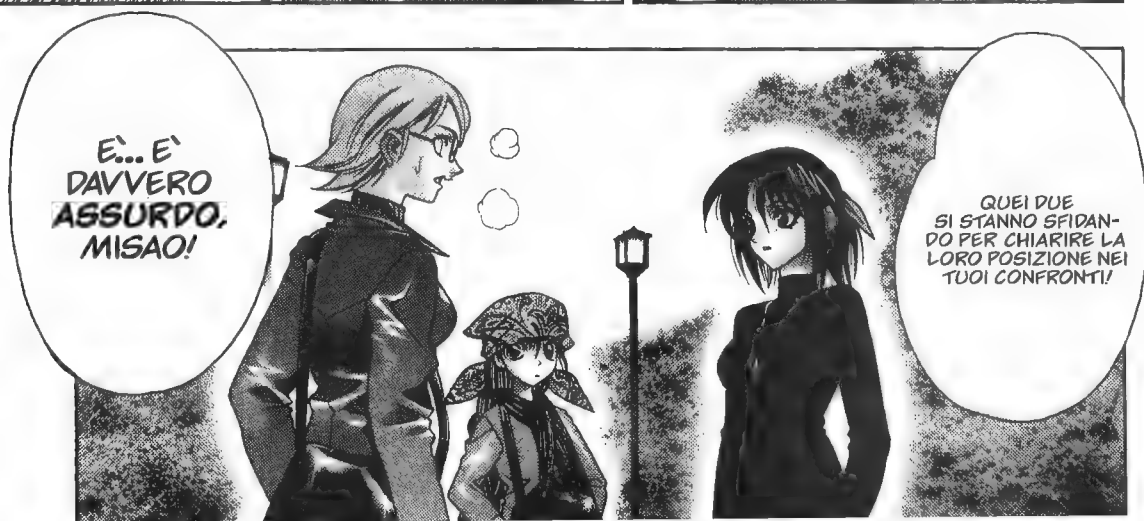
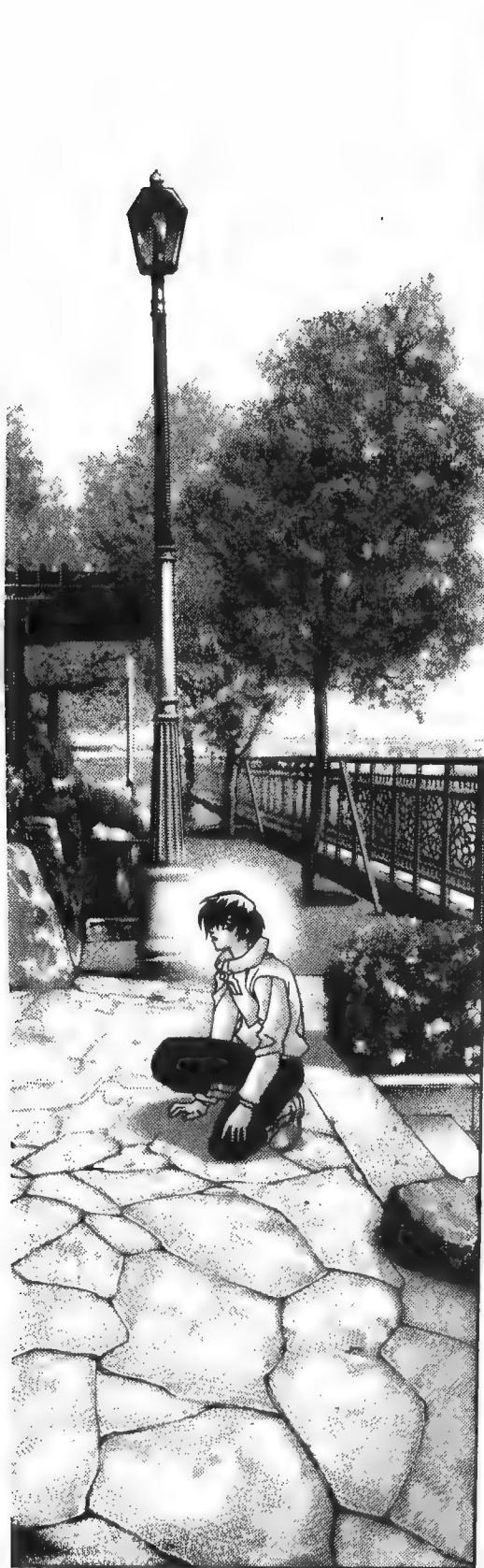
KEIKO?
...COSA STANNO FACEN-DO QUEI DUE?!
EHI, KEIKO!
DI' UN PO'!

MISAO?!
OH!

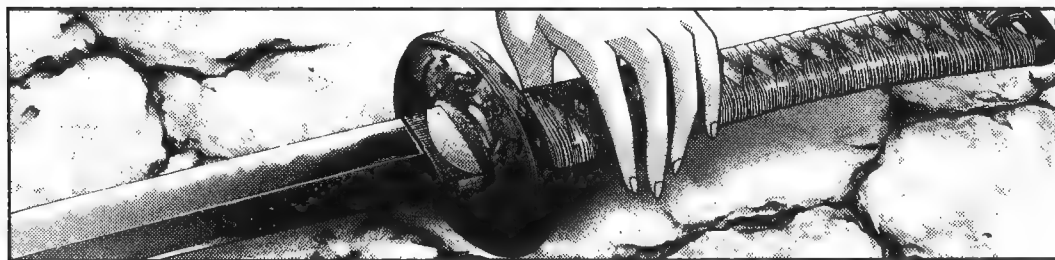
QUEI DUE SI STANNO SFIDAN-DO PER CHIARIRE LA LORO POSIZIONE NEI TUOI CONFRONTI!
È... È DAVVERO ASSURDO, MISAO!

AIDA...?!
MA... L'ALTRO TIPO È...

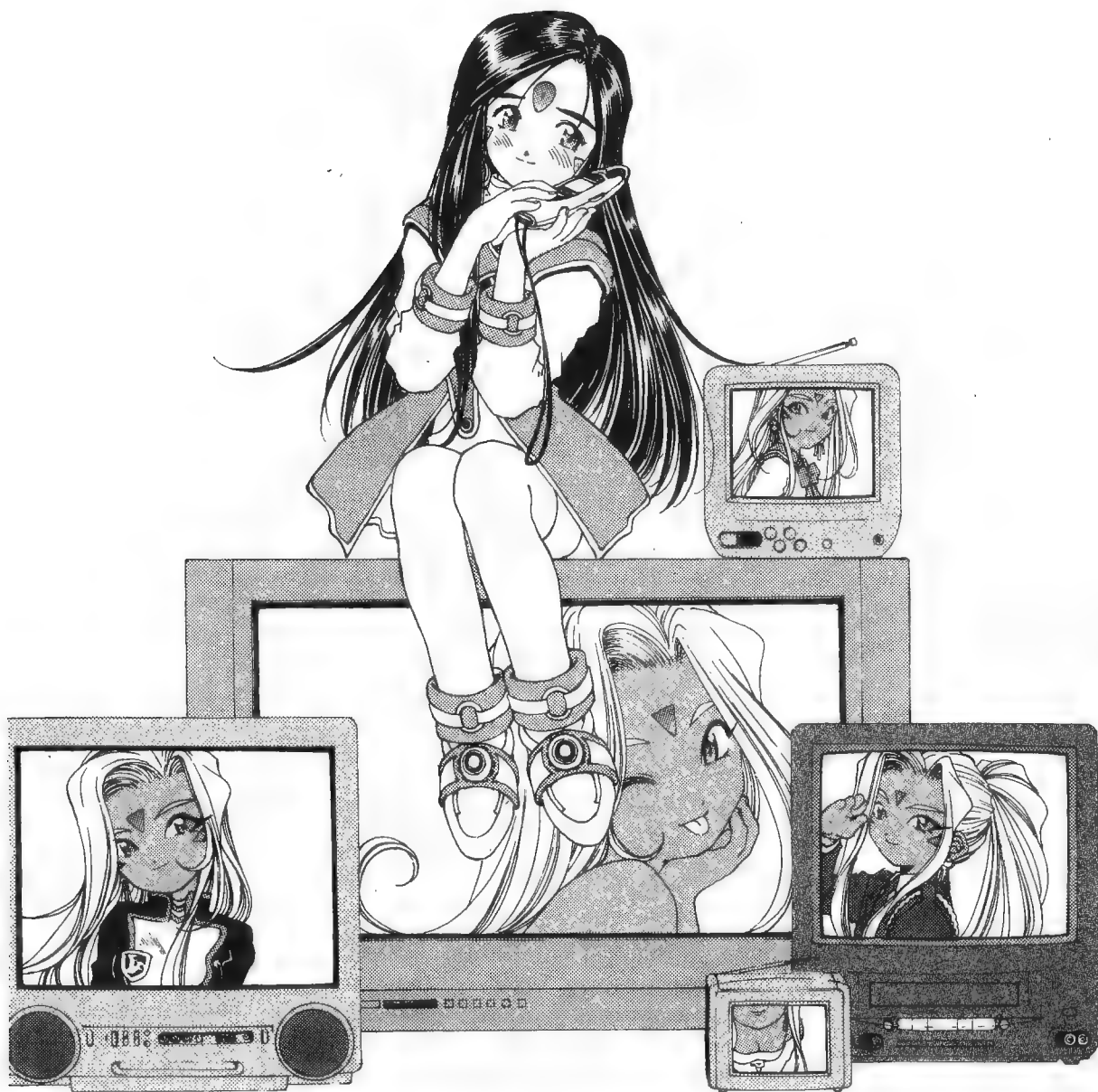
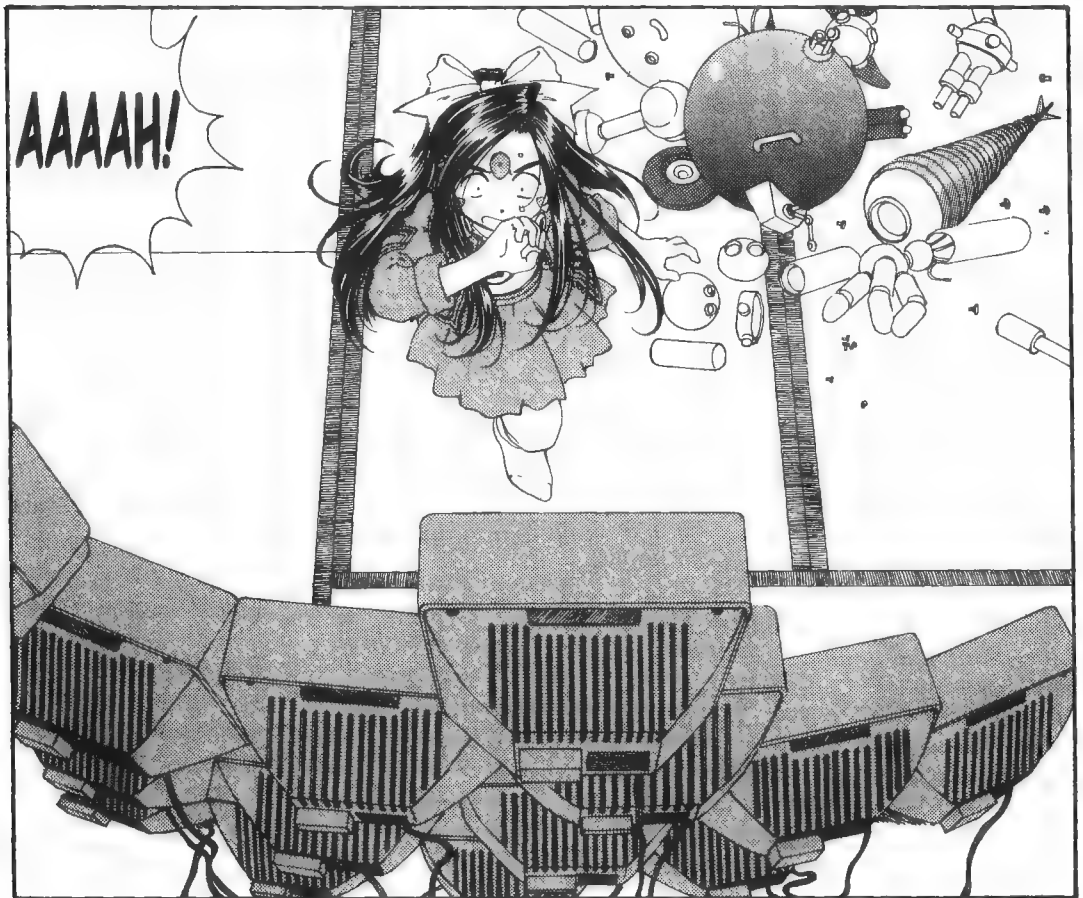
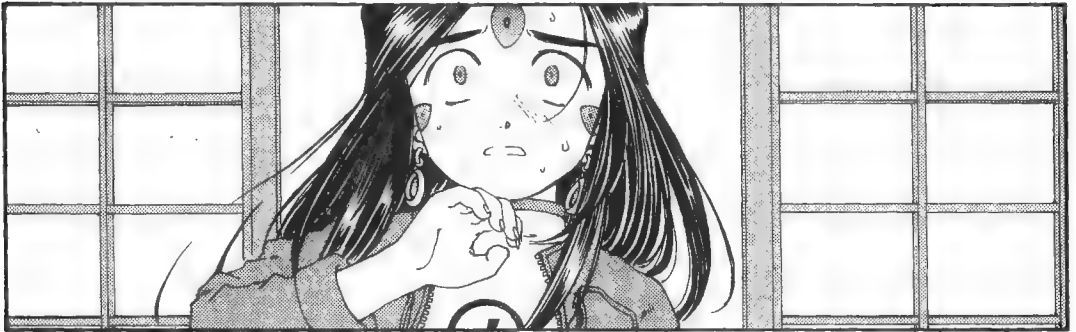
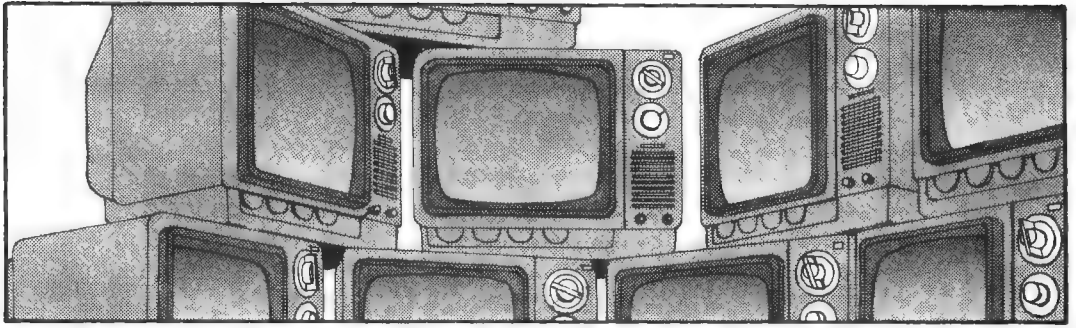
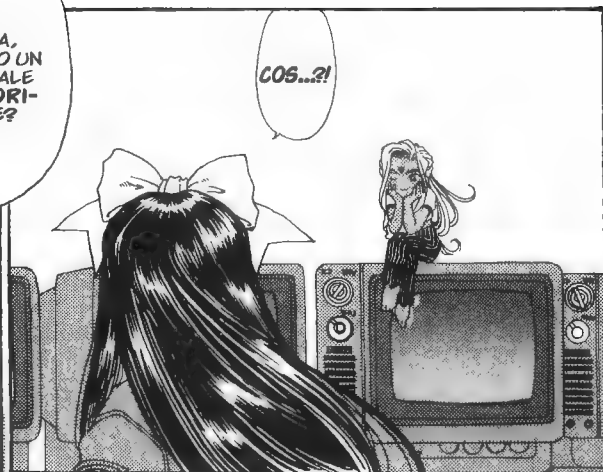
C-COSA?!

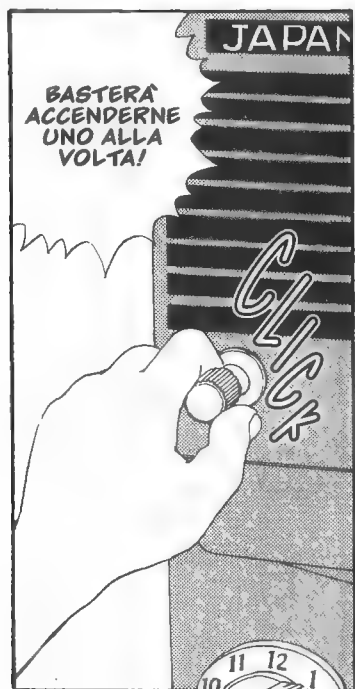
HAI SFOGATO TUTTA LA TUA INDIGNAZIONE ACCUMULATA PER MILLE ANNI?

SE TI RITIENI UN VERO SAMURAI, DOVRESTI CERCARE DI MORIRE SUL CAMPO DI BATTAGLIA PER LA PERSONA IN CUI CREDI!

QUESTO
SARÀ SUF-
FICIENTE,
NON TROVI?

...S-SARÀ...
...SUFFI-
CIENTE...?!

...M-MISAO!
TU...

KAMIKAZE - CONTINUA

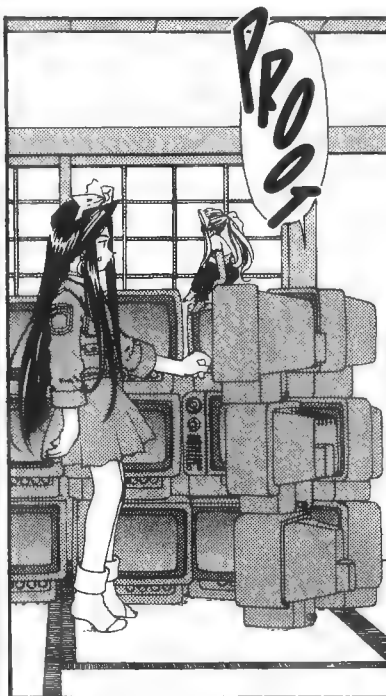
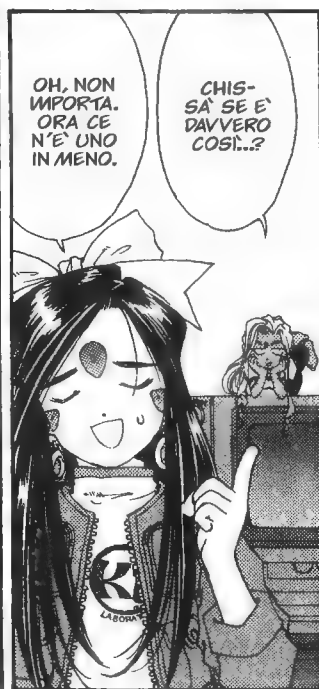
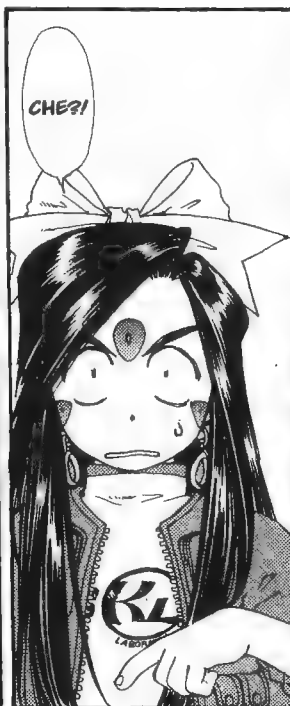
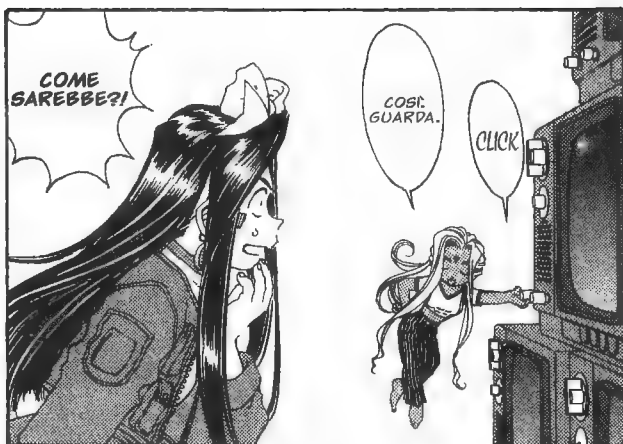
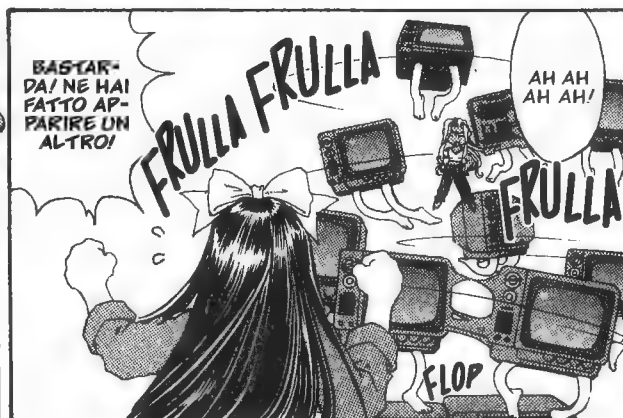
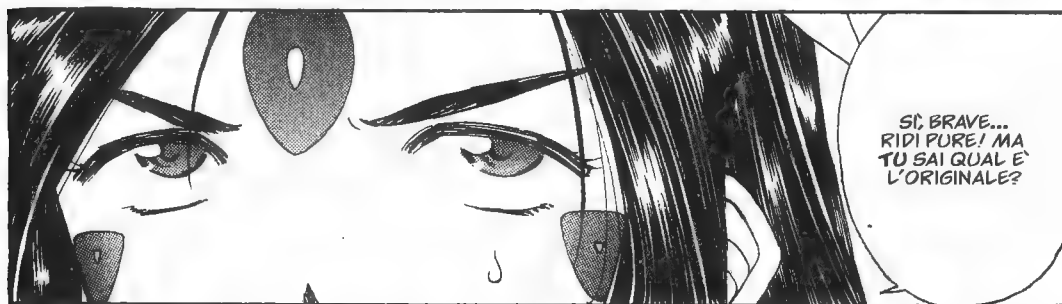
Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
L'ETERNA BATTAGLIA – PARTE SECONDA

AAAAH!

ALLORA, SENTIAMO UN PO'... QUALE SARÀ L'ORIGINALE?

COS...?!

NON CI VORRÀ MOLTO A SCOPRIRLO, STUPIDA!

GHLUSH

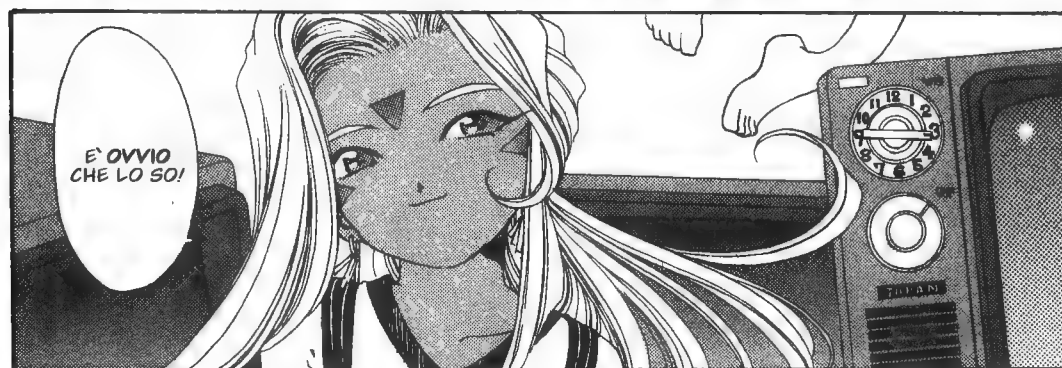
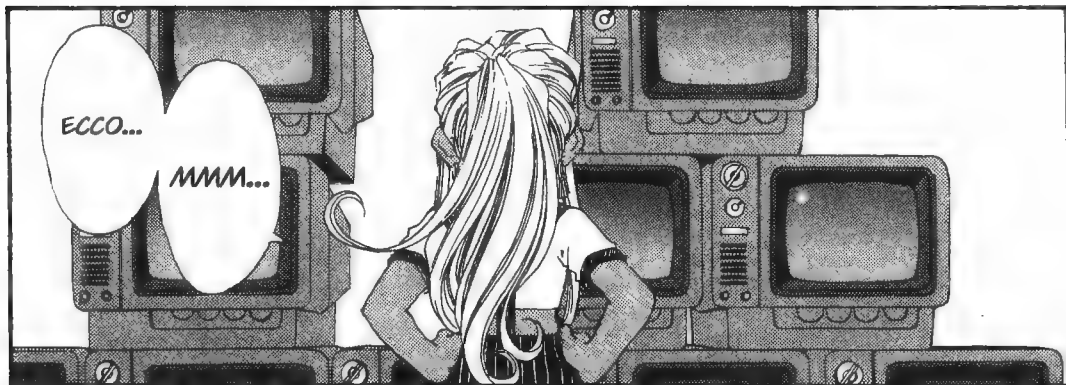
CHE?!

POP
FLIP
FLOP

CO-CO-
COSA?!

FRULLA FRULLA
FRULLA

VEDI, SKULD... OGNI VOLTA CHE SBAGLI...
...APPARE UN TELEVISORE NUOVO!

COME SAREBBE?!
COSÌ: GUARDA.
CLICK

BASTARDA! NE HAI FATTO APPARIRE UN ALTRO!
FRULLA FRULLA
AH AH AH AH!
FRULLA
FLOP

SÌ, BRAVE... RIDI PURE! MA TU SAI QUAL È L'ORIGINALE?

È OVVIO CHE LO SO!

ECCO...
MMM...

È QUE-STO!
CLICK

FRULLA FRULLA FRULLA
NON TE LO RICORDI NEANCHE TU!
TAPTAPTAP

ASPET-TA.
CALMA.
Je ne suis

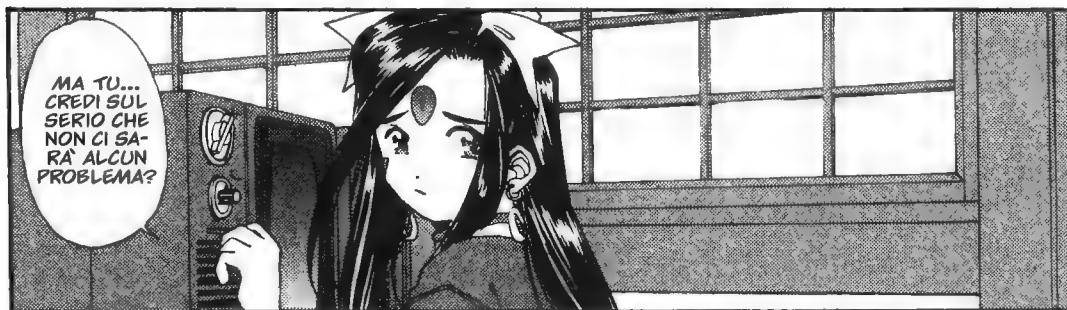
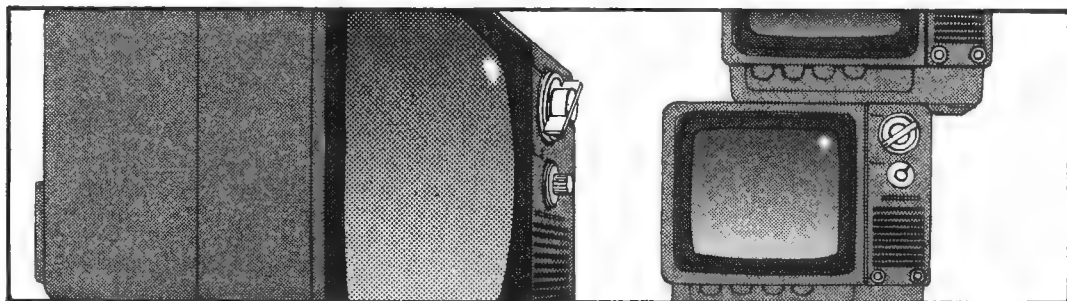
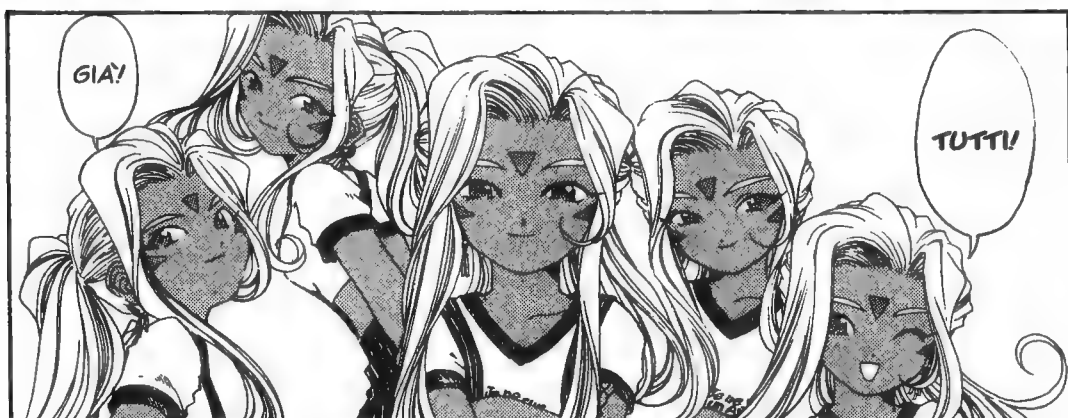
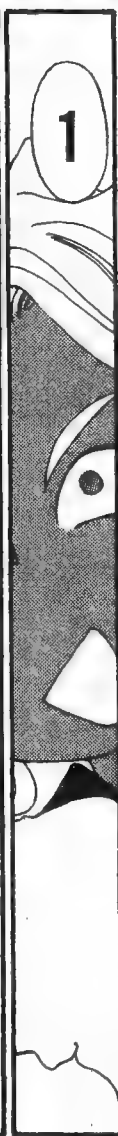
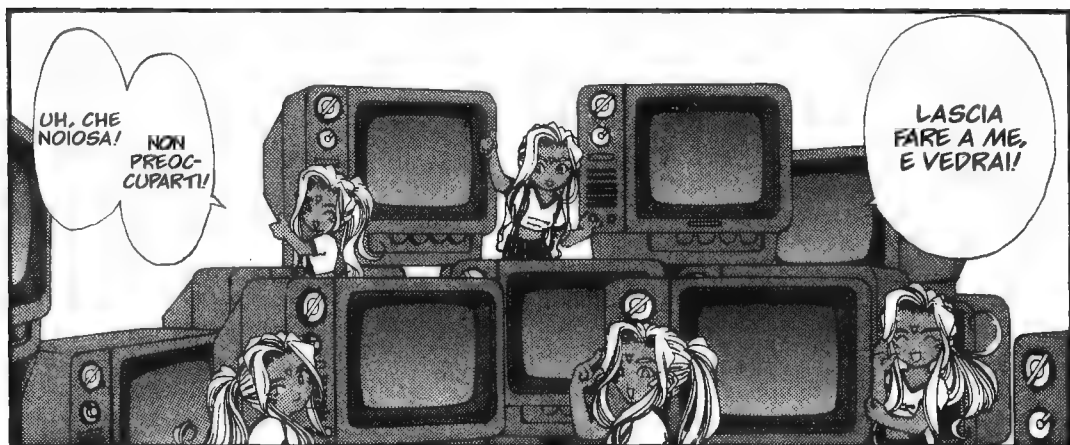
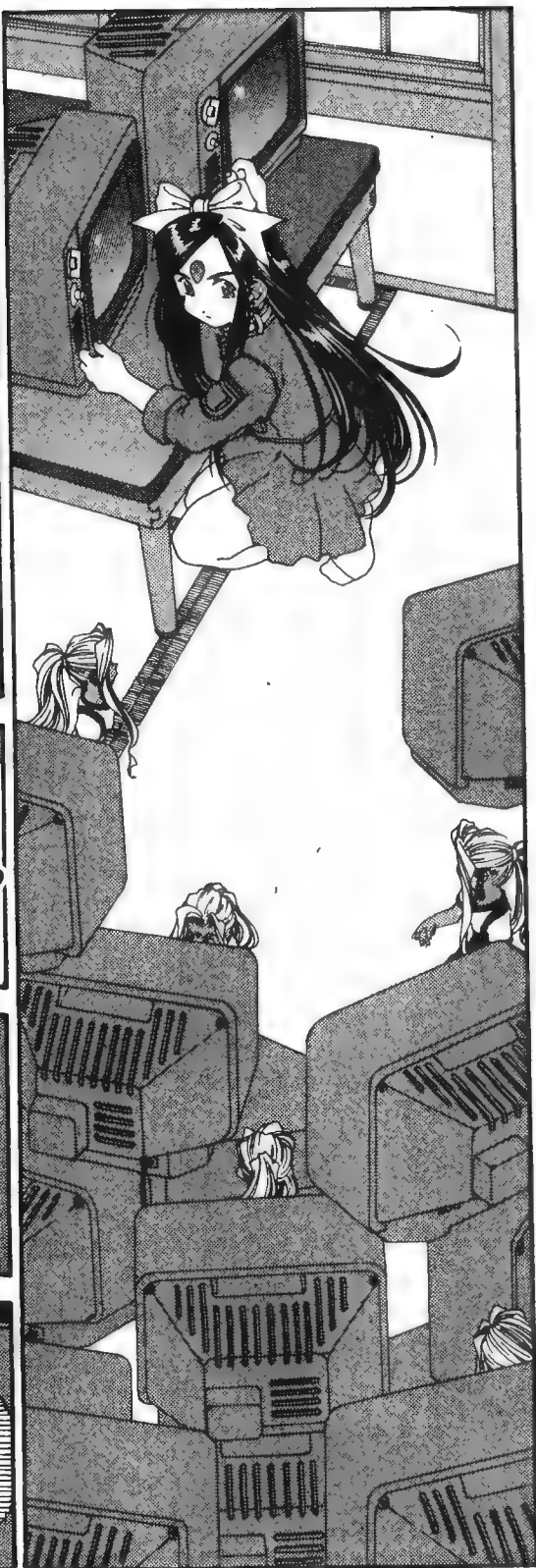
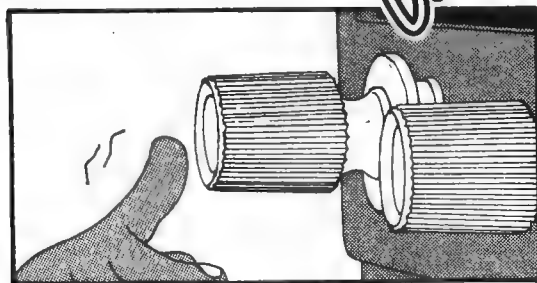
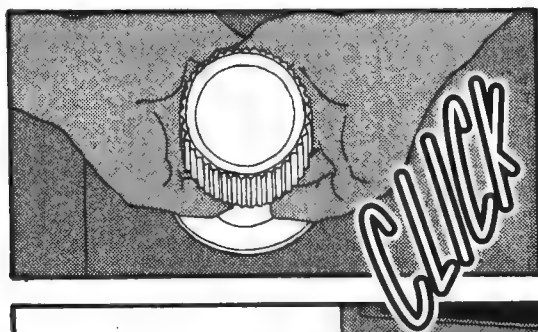
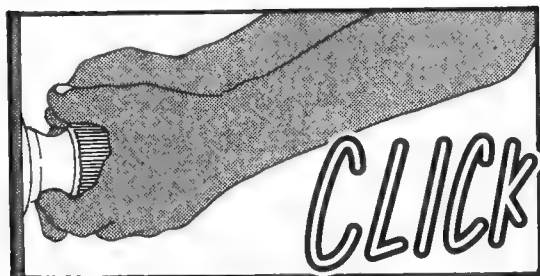
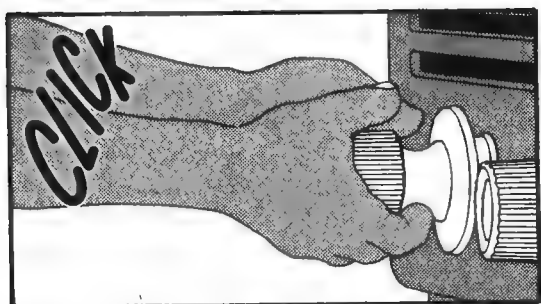
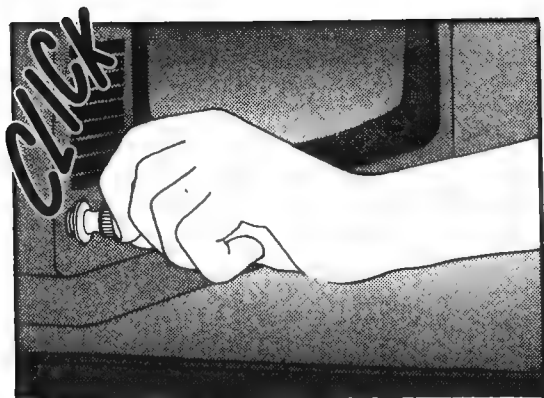
IN REALTÀ, BASTA ACCEN-DERLI TUTTI INSIEME!

..TUTTI?

TUTTI!
GIÀ!

MA TU... CREDI SUL SERIO CHE NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA?

LASCIA FARE A ME, E VEDRAI!
NON PREOC-CUPARTI!
UH, CHE NOIOSA!
1
2
3
4
APAN
5
IO SONO PRONTA!

CLICK
CLICK
CLICK
CLICK

COM'È POSSIBILE?! PERCHÉ NON SCOMPAIONO?!
ACCENDENDO L'ORIGINALE, I DOPPIONI DOVREBBERO SVANIRE TUTTI ALL'ISTANTE!

E... E ALLORA... C-COSA SIGNIFICA QUESTO?
NON SARÀ MICA CHE...?!

AAH!

OH, NO! MI SONO SCISSA TROPPO!
SCUSA UN ATTIMO... S-SIGNIFICA CHE L'UNICO CHE NON E' STATO ACCESO ERA PROPRIO L'ORIGINA-LE...?

ECCO... COME DIRE... CREDO CHE SIGNIFI-CHI PROPRIO QUESTO, SI...
...

AAAH

CLOON

ACCIPIC-
CHIA... DA DOVE
SALTANO FUORI
TUTTI QUESTI
TELEVISORI?

CO...?!
POSSO
USARNE
UNO?

SI MOLTIPLI-
CHERANNO
ANCORA!
FERMA,
BELLDANDY!

CLICK

DUMP
BSSHBOMB
DUMP
BOMF
THUD
...BE'?

SONO TORNATO A CASA, RAGAZZE!
E, GUARDATE UN PO'... MI HANNO REGALATO UN TELEVISORE!
♡
♡
♡

COSÌ, ANCHE LA GUERRA PER LA CONQUISTA DELLA TV...
...CESSERÀ UNA VOLTA PER TUTTE!

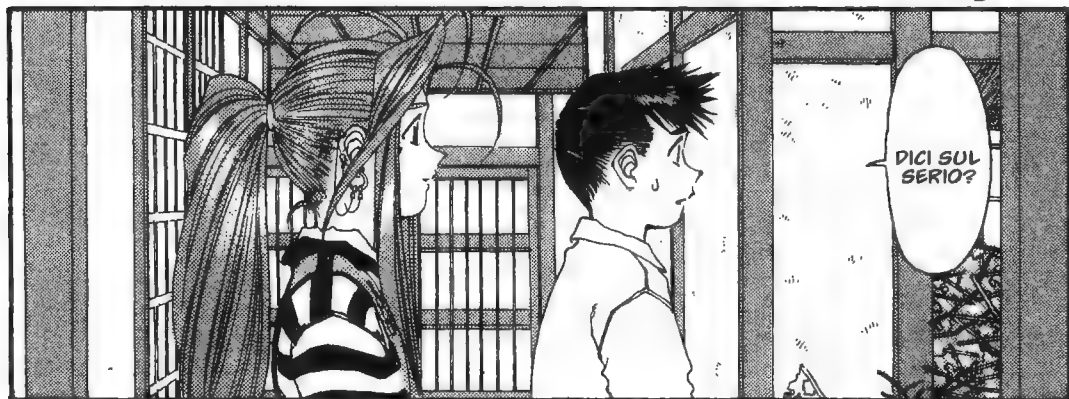
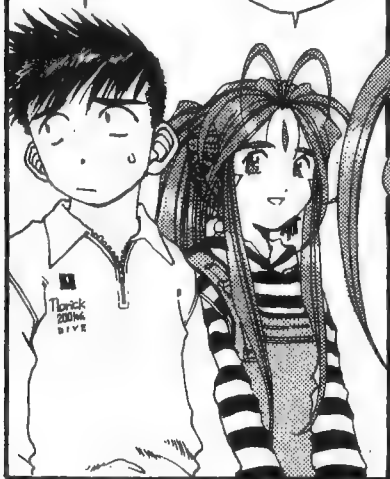
PERCHÈ MAI?

ADESSO ABBIAMO DUE TELEVISORI... NON IMPORTA PIÙ CHE VOI DUE...
M-MA... C-COME SAREBBE A DIRE...?

CHE DIAVOLO FARFUGLI, KEIICHI?

SCUSA, MA CHE DIVERTIMENTO C'È, SE RIESCI A VEDERLA QUANDO TI PARE E PIACE?

IL BELLO E` GODERSELA DOPO AVERLA **CONQUISTA-TA!**

IO NON RIUSCIRÒ MAI A CAPIRE SE QUELLE DUE SONO ACERRIME NEMICHE O SE SCHERZANO IN CONTINUAZIONE...
MA COME, NON LO SAI?
URD E SKULD SI VOGLIONO BENE PIÙ CHE COME SORELLE... SONO DUE VERE AMICHE!
DICI SUL SERIO?

OH MIA DEA - CONTINUA

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.

Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:

Fumettopoli, via Cuzzocrea 4, 89100, Reggio Calabria - tel./fax: 0965-810665 - e-mail: fumettopoli@tin.it

SETTEMBRE 2002

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Inu Yasha # 20
2) One Piece # 15
3) Paradise Kiss # 6
4) Ranma 1/2 # 16
5) Saint Seiya # 28
6) Majin Devil # 2
7) Marmalade Boy Collection # 7
8) Angel Sanctuary # 20
9) Lady Oscar # 14
10) Kappa Magazine # 123

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Pet Shop of Horror # 1 (DVD)
2) Evangelion # 4
3) Count Down # 1 (DVD)
4) Serial Experiment Lain # 3
5) Chi ha Bisogno di Tenchi? # 2
6) I Cieli di Escaflowne # X
7) K.O. Century Beast # 1
8) Bem il Mostro Umano # 3
9) Cowboy Bebop # 2
10) Dimension Hunter Fandora # 1

E rieccoci con una rubrica della posta degna di essere chiamata tale. Be', potremmo anche chiamarla Aldibrando, ma Tale ve bene comunque, non trovate? Questo mese si torna a parlare di fumettO con la 'o' finale maiuscola, invece che dei soliti fumetti con la 'i' finale minuscola. Sentiamo cosa avete da dirci questo mese, visto che mi sono trovato fra le mani qualche letterina interessante...

Neuroni e ormoni (K125-A)

Ciao, Kappa Boys! Leggo **Kappa Magazine** dal vecchio Numero Uno (come quello di Paperone) e sono della vecchia guardia, essendo del '66 come uno di voi. Continuo a devastare con grande piacere il mio budget con le vostre pubblicazioni, e mi piacciono sopratutto i BUONI manga, senza pregiudizi di target, indipendentemente dal genere... Anzi, a volte, più incasinato e *crossover* il genere è, più il livello sale! A questo proposito volevo ringraziarvi per aver sfornato questo **Potëmkin**... Forse è presto per dirlo, ma mi pare la versione giapponese di uno dei miei fumetti preferiti, *Love&Rockets* dei fratelli Hernandez! Lo stesso miscuglio di vita quotidiana e assurdità 'fantascientifiche', dialoghi che iniziano come in una sitcom e finiscono come in un classico del demenziale. Anche il segno all'apparenza elementare e in realtà ricco di sfumature pare venire da lì! Con questo non voglio dire che sia un plagio, tutt'altro, sembra invece un contagio di generi e stili fertilissimo... Bravi! Spero che il resto sia all'altezza dell'antipasto! Se vogliamo fare in modo che il manga sia "per un pubblico maturo" non dobbiamo limitarci ad affrontare il lato erotico, ma anche la complessità (leggi: diversi livelli di contenuti) per stimolare non solo gli ormoni, ma anche i neuroni! Scusate per il tono serio, ma che volete farci, alla mia età... Andate avanti così! Dal caos delle librerie di casa sua, invase dai manga, **Silvia Cortese** (anni 36, art director), Torino, Italy

Grazie, Silvia, cortese di nome e di fatto! Il tratto di Masayuki Kitamichi è molto pulito e 'tondo', ma anche ricco di particolari, come avrai notato, e da un certo punto di vista potremmo davvero tracciare una sorta di parallelismo tra lui e gli Hernandez, considerato inoltre la tipologia delle storie. Nonostante questo, dubito fortemente che ci sia stata una sorta di contaminazione, poiché Kitamichi produce manga di questo genere da moltissimo tempo, e soprattutto gli Hernandez in Giappone sono completamente (tristemente?) sconosciuti. Probabilmente, a certi stili di disegno e di narrazione ci si arriva sempre, prima o poi, specie quando il punto di partenza per creare intrattenimento è... l'intrattenimento stesso. Il metafumetto, insomma, estremamente popolare negli States, ma che solo di recente ha iniziato a godere di un interessante sviluppo anche nel Paese del Sol Levante. Nel dettaglio, ***Potëmkin*** *parla del fenomeno del tutto nipponico dei* sentai, *i telefilm 'dal vero' (da* Megaloman *ai* Power Rangers, *per intenderci) che entusiasmano il pubblico dei più giovani da oltre un trentennio, e che genera un giro d'affari di merchandising spesso superiore a quello della stessa animazione. L'idea geniale di Kitamichi è quella di rendere reale l'esistenza di questi supereroi, relegandola al passato, mostrandocela dal punto di vista di un gruppo di (datati) nemici attrezzati con mezzi cinematografici (!!!) e coinvolgendo il merchandising stesso nella ricerca della verità. Già a partire da questo mese dovrebbe esserti ben chiaro in che direzione andrà questo fumetto, e sono convinto che divertirà gli amanti del genere, così come incuriosirà coloro che vogliono saperne di più su certi aspetti del Made in Japan. Presto potrebbe apparire su queste pagine un'altra miniserie SUI manga, ma questa volta visti 'dall'esterno' invece che 'da dietro'... Sì, capisco che sia difficile digerirla, detta così, ma capirete meglio cosa intendo prossimamente. Per quanto riguarda il discorso di neuroni e ormoni, credo che tu ti sia sintonizzata perfettamente sulla nostra stessa lunghezza d'onda: "fumetto adulto" non significa necessariamente "fumetto per adulti". Tenete tutti d'occhio* ***Potëmkin***, *che saprà intrattenervi con intelligentissima demenzialità e divertentissima serietà.*

Tutta colpa di un pesce (K125-B)

Ecco, lo sapevo, è successo di nuovo! Fuyumi Soryo mi ha spiazzato ancora. Leggendo **Il Pesce Arcobaleno** sono rimasto ancora una volta colpito da quest'autrice in continua evoluzione. Una storia che mi ha fatto ragionare su uno dei miei timori: frequento un Liceo Artistico (fra pochi giorni inizierò il quarto anno) e adesso come adesso non ho ben chiaro ciò che voglio fare in futuro, ma non è questo che mi preoccupa. La domanda che mi faccio è: riuscirò in ogni caso a essere creativo, a portare avanti le mie idee, a essere sempre in evoluzione, alla ricerca di uno stile personale, alla ricerca di un modo unico di lavorare, oppure mi troverò nella stessa situazione di Sari, ovvero quella di fare della propria arte qualcosa di unicamente legato al parere delle altre persone, di andare avanti con lo scopo di far piacere agli altri il mio lavoro senza che questo necessariamente mi piaccia? Vorrei vivere spensierato come Nobuo, ma come viene detto nel fumetto "un cosiddetto *vero artista* non è nient'altro che un *buono a nulla*", e non si può andare avanti rimanendo fuori dal mondo e senza senso pratico, però allo stesso tempo non vorrei trovarmi senza nessuno stimolo e sottomesso al parere degli altri... Con tutto quello che ho detto, non mi aspetto una risposta, voglio solo rendervi partecipi del fatto che ancora una volta Fuyumi Soryo, con questa sua 'autobiografia non-ufficiale', mi ha fatto pensare. Non so quanto ci sia di autobiografico nella storia (a parte l'episodio del disegnare i cavalli partendo da qualsiasi punto...) però alla luce di quanto lei stessa dice nell'intervista pubblicata su **Kappa Magazine** 117, sono portato a pensare che questa storia sia come un'autoanalisi, una riflessione sul percorso intrapreso dall'autrice fino a oggi. Forse, quando lavorava su manga come **BoyFriend**, **Three**, e anche sull'adorato **Mars**, non si sentiva libera, creare storie per ragazze, con i loro determinati schemi, non la gratificava. Forse ora che finalmente può dare libero sfogo ai suoi progetti più complessi come **ES** (non vedo l'ora di leggerlo!) può lavorare senza preoccuparsi di restare in determinati limiti. E forse con **Il Pesce Arcobaleno** ha voluto concludere e allo stesso tempo dare inizio a una nuova fase della sua vita creativa-lavorativa. Grazie ancora una volta a Fuyumi Soryo, e grazie a voi Kappa Boys (e ancora auguri per il decennale di **Kappa Magazine**!), che state

facendo un ottimo lavoro, sia in generale, sia parlando di Fuyumi Soryo! Grazie! **Stefano Marchionini**

Io trovo semplicemente eccezionale che autori come Fuyumi Soryo, Mohiro Kito o - più di recente - Masayuki Kitamichi abbiano il potere di far discutere su temi legati alla vita di ogni giorno, piuttosto che sui singoli eventi narrati nei fumetti. Nel dettaglio, riguardo la tua situazione personale, non angosciarti troppo, perché Fuyumi Soryo racconta ciò che le suggerisce la sua esperienza personale, e non è detto che tutti debbano seguire il suo esempio. Inoltre, bisogna anche estrapolare la 'fiction' dalla fonte d'ispirazione, e ricordarsi che comunque un bravo autore, quando scrive una storia, anche se pesca dal proprio background, si propone comunque di raccontare le vicende di un personaggio, e non di una persona realmente esistente. Come ho già avuto modo di analizzare, benché la Soryo dichiari spesso di non essere particolarmente interessata a fare fumetti, afferma che il suo 'sogno' (come vedi, anche la nostra gelida autrice ne ha) sarebbe quello di essere una regista cinematografica. Immagino dunque che le storie che porterebbe sullo schermo sarebbero le stesse che ora realizza a fumetti. Molti altri autori di fumetto hanno fatto questo tipo di mediazione, mentre altri ancora, considerati dei maestri nel loro campo, dichiarano di non avere particolare interesse nella rappresentazione di storie attraverso vignette e inchiostro: uno fra tutti, Jack "The King" Kirby, il padre del fumetto americano nel settore supereroi, ovvero colui che ha imposto ai celeberrimi giustizieri mascherati un look che a tutt'oggi - con le debite evoluzioni - stiamo continuando a vedere. Certo, è facile vedere un artista come un romantico 'buono a nulla', forse perché l'arte (di qualsiasi tipo) è uno di quei beni considerati non fondamentali per l'esistenza, a differenza del cibo e dell'alloggio. Eppure, se la nostra vita si risolvesse nel semplice mangiare e restare al coperto, ben presto moriremmo di apatia, per cui tutte le attività di svago, dal gioco all'arte, dallo sport al viaggiare, sono paradossalmente ciò che noi chiamiamo 'vita', poiché altrimenti non ci sarebbe alcuna differenza fra noi e un vegetale. Oltre a questo, l'arte ha svariati sviluppi pratici, e quindi utili anche al di fuori del puro intrattenimento, e comunque sia, se realizzata con impegno, costanza e amore, è uno dei maggiori motori per lo sviluppo stesso della società: cosa saremmo, ora, senza la letteratura, la pittura, l'architettura, la scultura e tutto ciò che in seguito ne è derivato, cinema e fumetto compresi? L'importante è imparare ad amministrarsi, in modo da poter portare il proprio lavoro a conoscenza del prossimo e poterne godere anche dei meri benefici economici: non importa diventare necessariamente grandi autori o artisti di fama internazionale, per questo, ma semplicemente far sì che dal nostro lavoro artistico sia possibile ricavare quel tanto che basta per poter vivere a seconda delle proprie esigenze. Ecco perché il Nobuo de ***Il Pesce Arcobaleno*** *è un 'buono a nulla': lascia ad altri (Sari) il compito di accudirlo, vivendo nel suo mondo fatto di pura ricerca, senza nemmeno tentare di portare a termine un lavoro, e per giunta offendendo la sensibilità di chi gli consente di farlo. In quell'episodio ci sono due personaggi estremi a confronto, che a mio avviso sono entrambi sfaccettature della personalità di Fuyumi Soryo. Per cui, non temere: fa' tesoro di questa storia e del turbamento che ti ha dato, conservala come se fosse una tua esperienza personale, e utilizza i dubbi che ti ha fatto sorgere per costruire il tuo percorso nell'arte (o nella vita, se vuoi). Un cavallo selvatico è pericoloso e imprevedibile, ma se riesci a domarlo diventerà un'ottima cavalcatura che ti porterà molto lontano: fà lo stesso coi tuoi dubbi, e vedrai che otterrai grandi risultati. E dopo queste 'pillole di saggezza casalinga', un mero comunicato para-commerciale (a tema). DING-DONG: le tre storie di Fuyumi Soryo apparse nell'ultimo periodo su* ***Kappa Magazine*** *saranno raccolte in un unico volume, con l'aggiunta di un racconto extra ancora inedito in Italia; inoltre, prosegue la pubblicazione dell'apprezzatissimo* ***ES****, e presto saremo in grado di vedere anche* ***Mars Gaiden*** *e* ***Doll****: se ti (vi) piace Fuyumi Soryo, continuate a seguire le collane* ***Point Break*** *e* ***Amici****, e non resterete delusi. DING-DONG. Fine del comunicato commerciale. Alla prossima!*

Storie a manovella (K125-C)

Salve a tutti! Vi scrivo per una piccola e semplice curiosità: sono appassionata di manga da due anni ormai, e cerco sempre di trovare nuove serie da aggiungere alla mia 'piccola' libreria. Giusto ieri sono venuta in possesso dei primi tre volumi usciti di **Tetsuwan Girl**, e devo ammettere che mi sono subito piaciuti! Purtroppo c'è una cosa che non riesco a sopportare (oltre al prezzo proibitivo, che non capisco): come mai le uscite si fanno sempre più rade? Prima ogni due mesi, e adesso per la prossima uscita bisogna aspettare cinque mesi! So che da tempo la testata **Storie di Kappa** alterna numerose serie, ma cinque mesi per me sono troppi! Non si possono accelerare le uscite? Per finire, vi ringrazio di cuore per tutto il lavoro che fate per noi appassionati! Anche in caso di risposta negativa, siete e rimarrete sempre la casa editrice migliore! **Isadora**, Mantova

Grazie per i complimenti, ma grazie anche per la tua pazienza nel leggere le serie che pubblichiamo su ***Storie di Kappa****. Innanzi tutto, ti faccio io i complimenti per aver pescato, nella baraonda di manga che offre oggi l'edicola, uno dei manga sinceramente più belli e meglio realizzati, e soprattutto di non facile lettura per via di tanti fattori, a partire dal periodo storico in cui è ambientato. Ultimamente abbiamo notato che avete sempre più voglia di leggere belle storie, piuttosto che seguire lunghissime serie dai bei disegni ma dalla scarsa sostanza.* ***Tetsuwan Girl*** *unisce a un disegno elegante e innovativo una storia degna di essere chiamata tale. C'è speranza per il futuro, e noi ci stiamo concentrando sempre di più su questo tipo di fumetti, che voi lettori dimostrate di premiare maggiormente rispetto alle serie cosiddette 'commerciali'. Per il momento, questo apprezzamento lo vediamo solo nell'entusiasmo, non nel livello di vendite, per cui ci vorrà un po' di pazienza per le serie d'autore, che possiamo permetterci di pubblicare solo in piccole dosi, e a un prezzo più elevato delle altre (altrimenti, visto il minore pubblico, dovrebbero chiudere al secondo volume). Oltre a questo, però, c'è*

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Casa del Fumetto, via Gino Nais 19~29, 00136, Roma
tel. 06-39749003 - fax 06-39740004
casadelfumetto@casadelfumetto.com

SETTEMBRE 2002

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA
1) Inu Yasha # 20
2) One Piece # 15
3) Berserk # 45
4) Saint Seiya # 28
5) Paradise Kiss # 6
6) Nana # 4
7) Lady Oscar # 14
8) H2 # 13
9) JoJo # 102
10) Capitan Tsubasa # 32

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA
1) Lady Oscar # 6
2) Capitan Harlock # 2
3) Utena # 9
4) Utena # 8
5) Capitan Harlock # 3
6) Monsters & Co. Deluxe
7) Inu Yasha # 2
8) Occhi di Gatto Memorial Box
9) Serial Experiment Lain # 4
10) Lady Oscar # 5

ATTENZIONE!
GODZILLA A ROVESCIO!

Per via del valore documentaristico del fumetto pubblicato di seguito a questa rubrica della posta, abbiamo preferito presentarvelo con lettura 'alla giapponese', in modo da non ribaltare a specchio paesaggi, immagini e manifesti che ormai sono nella memoria di tutti. Iniziate dunque la lettura da pagina 256, che normalmente dovrebbe essere la *fine* dell'albo, e proseguite fino alla pagina qui dietro. Buona lettura.

Inoshiro Honda (1911-1993)

Tomoyuki Tanaka (produttore) **Haruo Nakajima** (l'uomo dentro Gojira) e l'effettista **Eiji Tsuburaya**.

*anche da dire che **Storie di Kappa** pubblica serie in corso, per cui, quando alla fine del 2000 progettammo l'edizione di **Tetsuwan Girl** (ma anche di **Red** e altri) non esisteva abbastanza materiale per produrre un mensile. Il nostro scopo era quindi quello di proporne almeno tre volumi all'anno, e così è e sarà. Se tieni presente che **Tetsuwan Girl** conta in tutto nove volumi, capirai che entro la prossima primavera avremo già raggiunto la metà della serie. Purtroppo lavorare con storie in corso di pubblicazione in Giappone ci costringe ad allargare i piani editoriali, che vanno effettuati su una base di dodici mesi, il che ci permette di inserire all'interno di una annata solo il materiale che esiste nel momento in cui effettuiamo il programma stesso (come dire: non possiamo programmare qualcosa che... ancora non esiste!). So che visto dall'esterno è un discorso strano, ma devi tenere presente che il lavoro su un albo inizia con oltre un anno di anticipo, (parlando di richieste, permessi, eccetera), per cui, anche se ora sappiamo che la serie è conclusa in Giappone, potremo programmarne la fine italiana solo per l'inizio del 2004. Si tratta dei famosi 'tempi editoriali', che non permettono la pubblicazione in contemporanea col Giappone, se non in casi ben specifici. Avremmo potuto pubblicare **Tetsuwan Girl** tutto di seguito, un volume al mese, ma per realizzare il programma editoriale avremmo dovuto aspettarne la conclusione, avvenuta lo scorso febbraio. Questo avrebbe significato iniziare a serializzare **Tetsuwan Girl** solo alla fine del 2003, perciò la sostanza sarebbe stata esattamente la stessa (o peggio): avresti finito di leggerlo verso la fine del 2004. E' un po' quello che accade anche qui, su **Kappa Magazine**. Le storie proposte su queste pagine appaiono in Giappone a un episodio al mese su rivista, e se accelerassimo i tempi arriveremmo in breve a raggiungere la pubblicazione originale, restando all'improvviso senza materiale. Il caso più clamoroso (di cui ci piace vantarci) è quello di **Exaxxion**: mentre questo mese pubblichiamo il 53° episodio su **Kappa Magazine**, la rivista mensile giapponese da cui lo prendiamo, "Afternoon", sta pubblicando il 61°! Nove mesi di distanza dall'originale, tradotti in tempi editoriali, significa che quando realizziamo il programma di **Kappa Magazine** 'consumiamo'* TUTTI *gli episodi che sono stati pubblicati fino a quel momento in Giappone. Infatti, per un paio di mesi, in passato, non siamo stati in grado di pubblicare **Exaxxion** su queste pagine, poiché Kenichi Sonoda aveva saltato la pubblicazione mensile di due episodi, in quanto era impegnato a disegnare due racconti extra di **Gun Smith Cats**. Siamo sempre di corsa, insomma, ma ci piace farlo, se questo significa pubblicare bei fumetti in contemporanea col Giappone, evitando di farvi aspettare per anni e anni. Spero di aver dissipato tutti i tuoi dubbi, e do appuntamento a te e a tutti gli altri al mese prossimo con una storia autoconclusiva di Yukinobu "2001 Nights" Hoshino, le bellissime tavole a colori del **Wild Wild West** di Masamune Shirow, e... To', ma guarda un po'... i due episodi extra di **Gun Smith Cats** di cui abbiamo appena finito di parlare. Saluti dai Kappa Boys (i più veloci editor del west).*

Andrea BariKordi

EIJI TSUBURAYA... TOMOYUKI TANAKA...

...E ISHIRO HONDA...

L'ANIMA DI GOJIRA CONTINUA A VIVERE.

ANCHE OGGI.

FINE

GOJIRA RISULTÒ DAVVERO UN FILM SENZA PRECEDENTI, REGISTRANDO NOVE MILIONI E SEICENTODIECIMILA SPETTATORI...
...E RISCUOTENDO IN SEGUITO UN GRANDE SUCCESSO ANCHE ALL'ESTERO.
IL SOGNO DI HONDA DI CREARE UN FILM CHE AVREBBE POTUTO ESSERE GUARDATO DALLA GENTE DI TUTTO IL MONDO DIVENNE REALTÀ.
生き残るのは誰だ!
FINO AL GIORNO D'OGGI.
GOJIRA È UN FILM MAGNIFICO!
MH...
NONNO, MA TU COME FAI A SAPERE TUTTE QUESTE COSE SU GOJIRA?
OH, BE'...
SI SANNO...

GRAZIE, INO-SAN!
SE NON FOSSE STATO PER TE, NON AVREMMO MAI OTTENU-TO QUESTO SUCCESSO!

SIGNOR TANAKA...
...ANCH'IO DEVO RINGRAZIARLA.

SIGNOR TSUBU-RAYA!
INO-SAN!
GUARDATE QUESTA FILA DI PERSONE!

...SIGNOR TANAKA?

C'E' PERFI-NO PIU' GENTE DI QUANDO E' USCITO I SETTE SAMURAI!

CHE RAZZA DI STUPIDI... DEGLI UOMINI ADULTI DOVREBBERO VERGOGNARSI...

...DI PIANGERE PER UNA COSA DEL GENERE!

NON
CI POSSO
CREDERE...
QUANTA GENTE... E SONO TUTTI QUI PER VEDERE GOJIRA...
E' STATO MAGNIFICO!
NE E' PROPRIO VALSA LA PENA DI FARCI DUE ORE DI FILA PER ENTRARE!
IO CREDO CHE TORNERO' A VEDERLO UN'ALTRA VOLTA!

ナリヤ

BAR
坂
RESTAURANT
夕日坂
資生屋

ECCOCI NEL QUARTIERE DI SHIBUYA...

COME AL SOLITO, È GREMITO DI GENTE...

SPERO CHE TUTTA QUELLA GENTE LAGGIÙ VADA A VEDERE IL NOSTRO FILM...

UH?

MA CHE...?!

EHI, UN MOMENTO!

TAP

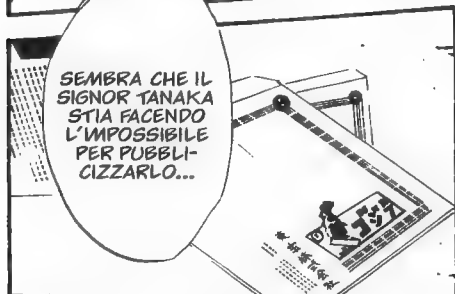
A-ASPETTI!

SIGNOR TSUBURAYA!

SIGNOR HONDA! MA DOVE CORRETE?!

EHI, HONDA!
SCUSACI SE TI ABBIAMO FATTO ASPETTARE!
OH, NON SI PREOCCUPI!
PIUTTOSTO, DOV'È IL SIGNOR TANAKA?
HO UN APPUNTAMENTO AL CINEMA CON LUI.
VOGLIAMO ANDARCI SUBITO?
IL CUORE MI STA PER ESPLODERE.
NON SONO RIUSCITO A DORMIRE, QUESTA NOTTE.
GIÀ, NEANCH'IO.
COMUNQUE SIA, ORMAI CI SIAMO...

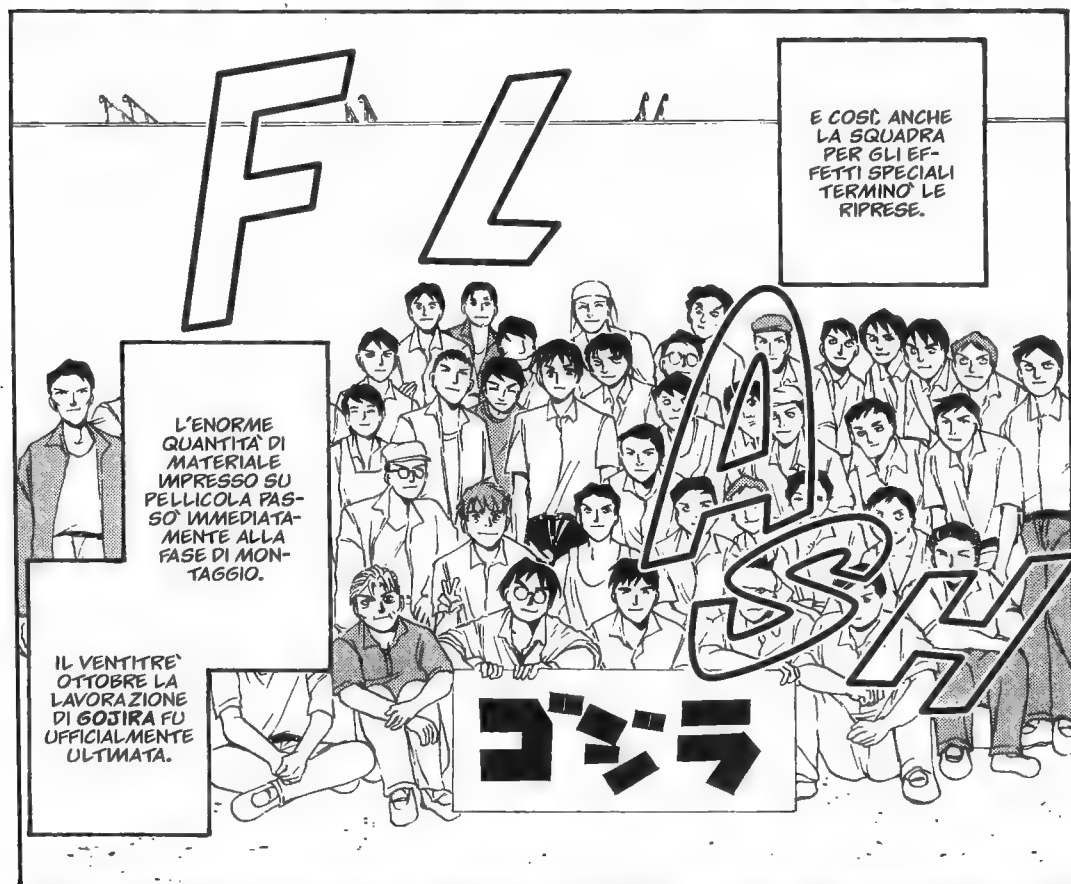
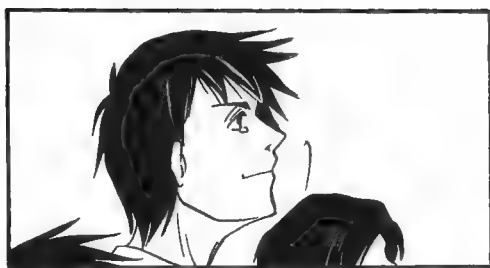
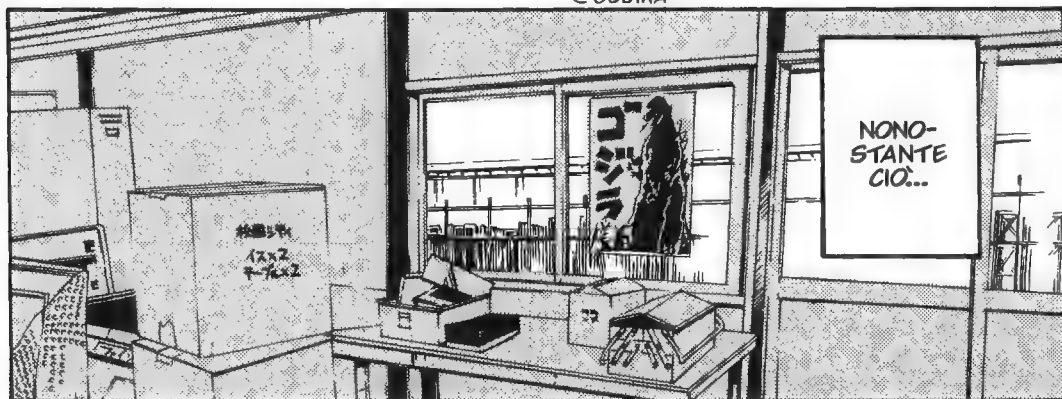
FINALMENTE OGGI ESCE GOJIRA.
GIÀ, SIGNOR KUROSAWA.
INO-SAN...

IL GIORNO STABILITO PER L'USCITA DEL FILM SI STA AVVICINANDO SEMPRE DI PIÙ... NON CI SENTIAMO AFFATTO TRANQUILLI...
SIAMO PREOCCUPATI... E SE NON AVESSE ABBASTANZA SPETTATORI? SE RISULTASSE SOLO UNA PERDITA DI DENARO?
ANCHE SE LAVORO NEL CINEMA DA ANNI, NON MI ABITUERÒ MAI A QUESTA TENSIONE!
SEMBRA CHE IL SIGNOR TANAKA STIA FACENDO L'IMPOSSIBILE PER PUBBLICIZZARLO...
...MA RISPETTO AI NORMALI FILM, CHE IN GENERE COSTANO ALLA PRODUZIONE UNA TRENTINA DI MILIONI DI YEN...
...DICONO CHE GOJIRA NE SIA COSTATI ADDIRITTURA CENTO!
...
SIGNOR HONDA...
QUANDO USCIRÀ NELLE SALE, ANDREMO A VERIFICARE TUTTO COI NOSTRI OCCHI!
ABBIAMO INFUSO IN QUEL FILM PIÙ FORZA DI QUANTA NE AVESSIMO.
NOI LO SAPPIAMO MEGLIO DI CHIUNQUE ALTRO.
E POI, FINALMENTE...
...ARRIVÒ IL TRE NOVEMBRE 1954.

E COSÌ ANCHE LA SQUADRA PER GLI EFFETTI SPECIALI TERMINÒ LE RIPRESE.

FLASH

L'ENORME QUANTITÀ DI MATERIALE IMPRESSO SU PELLICOLA PASSÒ IMMEDIATAMENTE ALLA FASE DI MONTAGGIO.

IL VENTITRÈ OTTOBRE LA LAVORAZIONE DI **GOJIRA** FU UFFICIALMENTE ULTIMATA.

ゴジラ

↰ GOJIRA

SIGNOR HONDA...
YAHOO
FINALMENTE CE L'ABBIAMO FATTA!
WEEE
IL NOSTRO FILM È FINITO... GOJIRA È UNA REALTÀ!

PARE PROPRIO DI SÌ.

SIGNOR HONDA!
FACCIAMO UNA FOTO RICORDO TUTTI INSIEME!
SIGNOR TANAKA, VENGA IN PRIMA FILA!

SU, SORRIDETE! NON FATE I MOCCIOSI!
STO PER SCATTARE! FERMI...

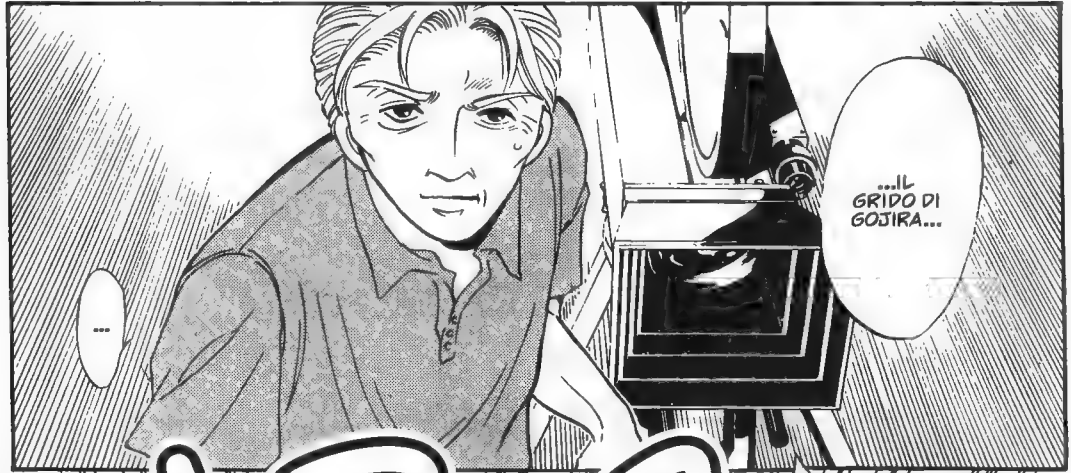
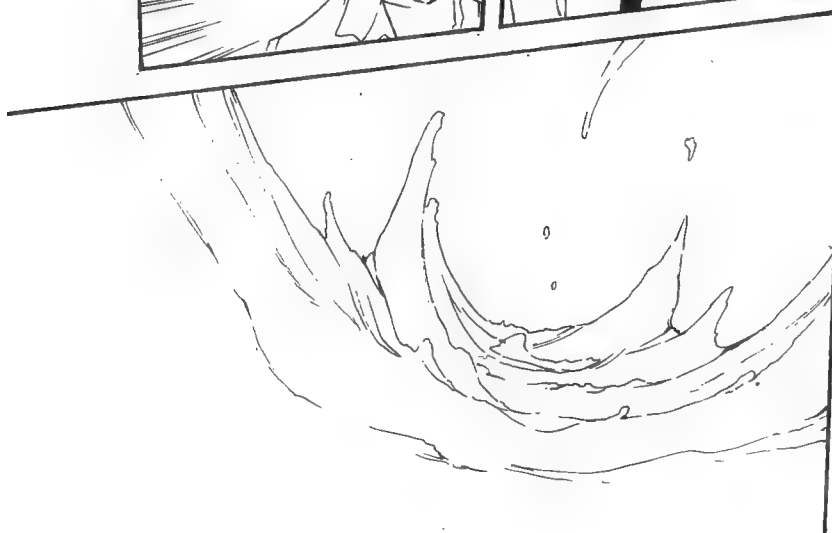
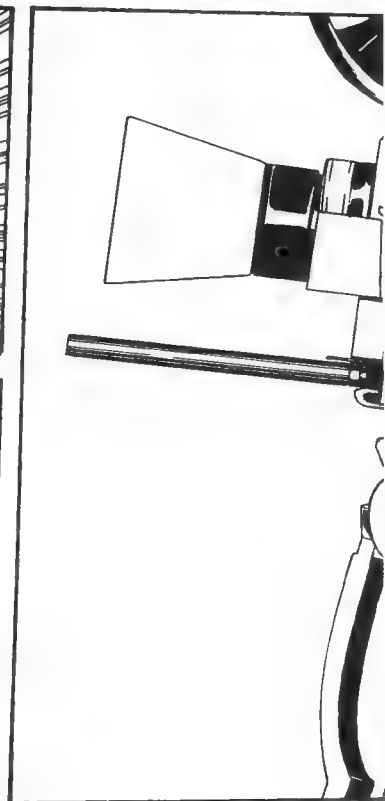
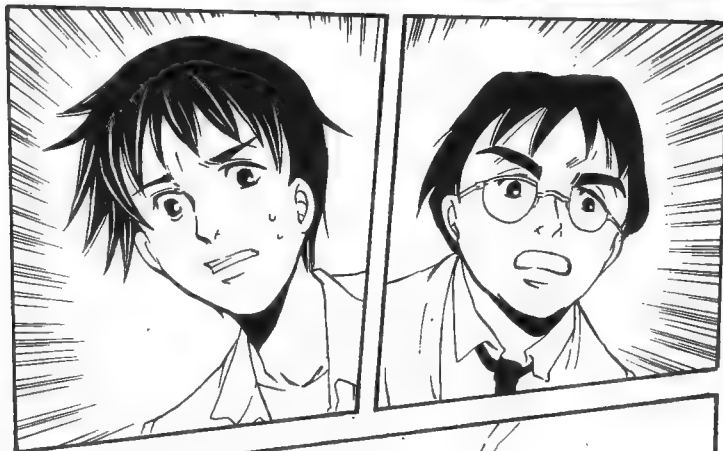
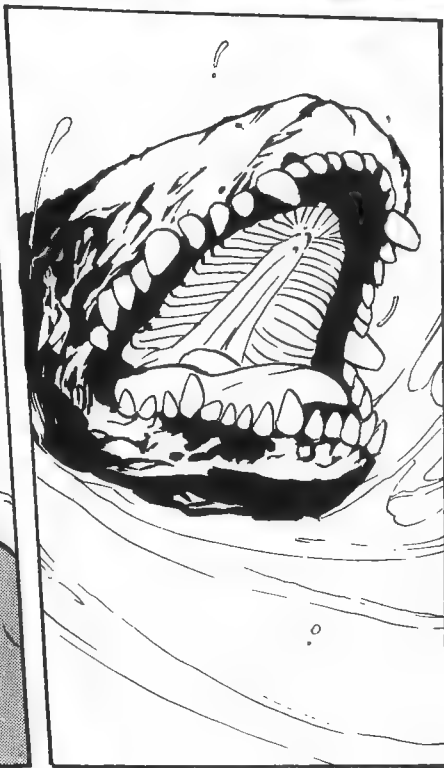
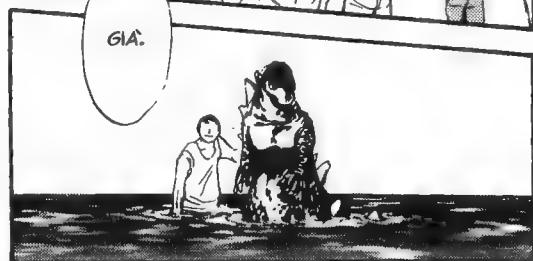
...

...IL GRIDO DI GOJIRA...

URRRA'

...EEEE STOP!

ABBIAMO FINITO!

...AZIONE!

LA SQUADRA DEGLI EFFETTI SPECIALI GIUNSE ALL'ULTIMO GIORNO DI RIPRESE ALLA METÀ DI OTTOBRE.
AVETE FINITO DI DISPORRE LE CORDE SOTT'ACQUA?
SIAMO PRONTI!
ALLORA INIZIAMO A GIRARE LA SCENA DELLA MORTE DI GOJIRA!
IN QUESTA SCENA GOJIRA AFFONDA NELL'ACQUA EMETTENDO GRIDA D'AGONIA...
...MA DATO CHE IL MATERIALE DI CUI È COMPOSTO IL COSTUME GLI IMPEDISCE DI AFFONDARE, UNO DI VOI DOVRÀ RESTARE IMMERSO SOTT'ACQUA E TIRARLO GIÙ.
SONO PRONTO!

...
LE RIPRESE DELLA SQUADRA DEL DRAMMA PROCEDETTERO SENZA INTOPPI...
...TERMINANDO IL VENTINOVE SETTEMBRE.

IL NOSTRO LAVORO CONSISTE NEL GIRARE FILM, NON NEL LITIGARE CON I CRITICI.
S-SIGNOR HONDA...
VI FARÒ UNA PESSIMA CRITICA!
VE NE RICORDERETE FINCHÉ CAMPATE! SCRIVERÒ UNA RECENSIONE TALE CHE QUALSIASI PERSONA DI BUON SENSO RIFIUTERÀ DI VEDERLO!
VA BENE.
NOI, INVECE, LE FAREMO SEMPLICEMENTE VEDERE UN FILM FANTASTICO.

SE NE VADA!
MA CHE...?!
NON ABBIAMO ALCUNA RAGIONE PER ACCETTARE CONSIGLI DA UNO COME LEI!
AAAAH!
NOI STIAMO METTENDO IN GIOCO LA NOSTRA VITA IN QUESTO LAVORO!
SE NE VADA. ORA!

BENE... PASSIAMO ALLE RIPRESE SUL PONTE FERROVIARIO!
SBRIGATEVI, LAGGIÙ!

ANDIAMO, IIDA... CE LA FAI?
OUH...
HANF HANF

CERTO CHE SI STANNO IMPEGNANDO DAVVERO SERIAMENTE PER UNA BIZZARRIA DEL GENERE...

SALVE!
HAI LETTO IL MIO ARTICOLO?
...

SE VUOI LASCIAR PERDERE QUESTA ASSURDITÀ...
...POTREI METTERE UNA BUONA PAROLA PER FARTI LAVORARE A UNA PRODUZIONE PIÙ SERIA...

CORRETE! FUGGITE!
DOVETE SPOSTARVI PIÙ FRENETICAMENTE!
EHI, TU! NON FARE QUELLA FACCIA! RICORDATI CHE STAI PER MORIRE!
IIDA, CHE FAI? SE CONSUMI TUTTE LE ENERGIE ORA, NON NE AVRAI PIÙ PER DOPO!
NON C'È PROBLEMA!
MA COSA SARÀ SUCCESSO A TUTTI QUANTI...?
STANNO LAVORANDO CON UN ENTUSIASMO MAI VISTO...

IL FATTO DI RIPETERE LE SCENE ALL'INFINITO DIPENDE DA QUALCOSA CHE E` RIMASTO IN LUI...
ANCHE QUANDO DORME, LA MENTE DI HONDA E` IN MOVIMENTO...
...E I RICORDI DEL FRONTE GLI TORNANO VIVIDI...
IL TERRORE PER LA MORTE CHE HA PROVATO QUELLA VOLTA...
...ECCO COSA VUOLE RIPRODURRE CON REALISMO NEL SUO FILM.
LUI HA VISSUTO QUALCOSA CHE NOI POSSIAMO SOLO BLANDAMENTE IMMAGINARE.
HONDA NON E` UNO DI QUEI REGISTI DA QUATTRO SOLDI CHE GIRANO FILM UNICAMENTE PER OTTENERE CRITICHE POSITIVE DALLA STAMPA.
CREDO CHE AVERE FIDUCIA IN LUI SIA UNO DEI **DOVERI** DEL PERSONALE, NON TROVATE?

NON SOLO IO...

...MA TUTTO IL MIO PERSONALE DESIDERA QUESTO!

MOLTI ALTRI HANNO GIÀ RIFIUTATO LA NOSTRA IDEA... LEI È LA NOSTRA UNICA SPERANZA, ORMAI...
P-PER FAVORE...
EHI!
MA COSA SIGNIFICA? C'È ANCHE IL SIGNOR TANAKA...

NON HO ALCUNA INTENZIONE DI FAR DISTRUGGERE IL NOSTRO PALAZZO, ANCHE SE ACCADE PER FINTA ALL'INTERNO DI UN FILM!
IL MIO RIFIUTO È CATEGORICO!

LA PREGO!
GOJIRA NON È UN SEMPLICE FILM DI MOSTRI!
VOGLIO CREARE QUALCOSA CHE NON SIA MAI STATO VISTO...
QUALCOSA CHE NESSUNO SI ASPETTA DI VEDERE...
VOGLIO IMMAGINI VERAMENTE REALISTICHE, NON QUALCOSA DI VISIBILMENTE FINTO...

MA QUELLO NON E` HONDA?

COS...?

E QUELLO CHE STA INSIEME A LUI L'HO GIA` VISTO... MA SI, SAPETE CHI E`? SE NON SBAGLIO E` IL PRESIDENTE DI UN GRANDE MAGAZZINO NEL QUARTIERE DI GINZA...

BE', ESSENDO UN REGISTA, E` LOGICO CHE ABBIA MOLTE CONOSCENZE...
MA ALLORA... OGGI ANCHE HONDA SI E` PRESO UNA PAUSA COME NOI?

MA NEANCHE PER SCHERZO! UNA COSA DEL GENERE PORTA SFORTUNA!

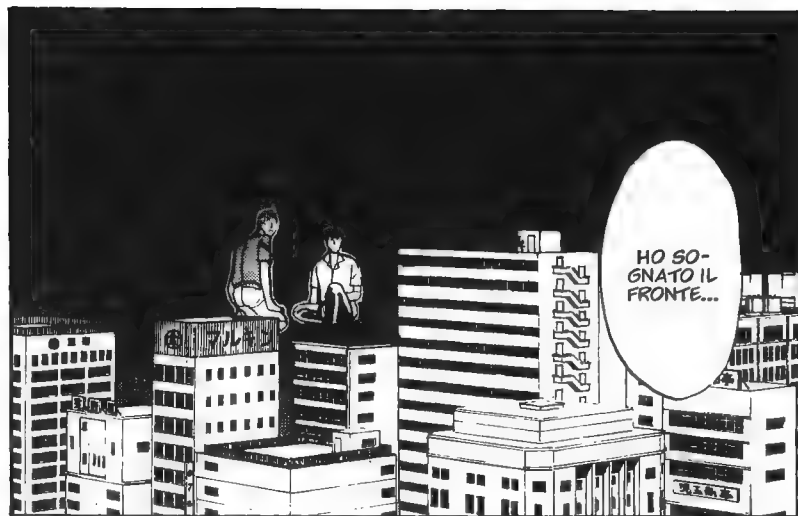
* UNO DEI PIATTI GIAPPONESI PIÙ COSTOSI E PRELIBATI. KB

...TU SEI TORNATO PER RENDERE QUESTO GOJIRA UNA PIETRA MILIARE DEL CINEMA.

ECCO COME LA PENSO IO.

ORMAI SONO PASSATI NOVE ANNI DALLA FINE DELLA GUERRA... IL GIAPPONE HA DIMENTICATO QUEL TERRORE, QUEL **DOLORE**, E HA TROVATO UNA NUOVA PROSPERITÀ...

VOGLIO CHE LA GENTE **RICORDI** LE ORRIBILI SENSAZIONI CHE HA PROVATO, E CHE EVITI COSÌ DI COMMETTERE DI NUOVO GLI STESSI ERRORI...

SIGNOR TSUBURAYA...

HO SO-GNATO IL FRONTE...

E` CHE... HO SOGNATO...
UN SOGNO?

IN QUEL PERIODO, SE NON AVESSI DESIDERATO TANTO GIRARE UN FILM...
...PROBABIL-MENTE NON SAREI MAI RIUSCITO A TORNARE A CASA VIVO...

"POTREI MORIRE FRA POCHI ISTANTI"...

INDIPEN-DENTEMENTE DALLA LINGUA CHE PARLANO O DAL MOTIVO PER CUI COM-BATTONO...
...QUESTO E` L'UNICO PENSIERO CHE PASSA NEL-LA MENTE DI CHIUNQUE SI TROVI AL FRONTE...
QUEL TERRORE NON L'HO PROVATO SOLO IO...
...MA ANCHE TUTTI COLORO CHE ERANO RIMASTI IN GIAPPONE, PER VIA DELLE INCUR-SIONI AEREE E DELLA BOMBA ATOMICA...

SOPRAVVIVERÒ... TORNERÒ A CASA A QUALSIASI COSTO...
...CONTINUERÒ A RIPETERMELO FINCHÉ ACCADRÀ DAVVERO...

SE TI ADDORMENTI IN UN POSTO DEL GENERE TI PRENDERAI UN MALANNO...
S-SIGNOR TSUBURAYA...
...STAVI PIANGENDO...?

E MI RACCOMANDO, FA' APPARIRE ANCHE ME IN QUEL FILM! VA BENE ANCHE UNA VOLTA SOLA!
AH AH AH! PIANTALA, SCEMO!
HO CAPI-TO... ALLORA, VORRÀ DIRE CHE SE RIUSCIRÒ A TORNARE VIVO ANCH'IO, ANDRÒ A VEDERE IL TUO FILM!
CERTO, ANCH'IO!
ALL'AS-SALTO!

EHI, HONDA... SAI COS'HO SENTITO DIRE?

CHE TU ERI UN REGISTA DELLA TOHO!

AH, BE'... ECCO... IN REALTÀ ERO SOLO UN AIUTO REGISTA...

HAI DETTO NIENTE! PERÒ, CHI L'AVREBBE MAI DETTO...?

NO.1
...AH, CHE SONNO...
ULTI-MAMENTE NON HO AVUTO IL TEMPO DI DORMIRE UN GRANCHÈ...
DI SICURO È TUTTA UN'ALTRA COSA...
...RI-SPETTO ALL'EPOCA IN CUI...
...NON POTEVO GIRARE... FILM...
RUB
RUB

MA CHE RAZZA DI... COSA SONO QUESTI DISCORSI?!
AVETE GIÀ DIMENTICATO QUELLO CHE ABBIAMO PROVATO QUANDO ABBIAMO VISTO GOJIRA PER LA PRIMA VOLTA?!
BE', PER HONDA È COMODA...
RATTLE
A LUI BASTA DIRE CHE NON VA BENE, DI RIFARE DACCAPO, E IL MASSIMO SFORZO CHE DEVE FARE È GRIDARE PRONTI, AZIONE...!
NOI, INVECE, CHE LAVORIAMO SENZA RISPARMIO, VENIAMO DERISI PERCHÉ CREIAMO UN FILM BIZZARRO!
BRUTTO IMBECILLE!
YAAAAAAH
...
OUCH
HUNF

"UN FILM D'AVVENTURA DEDICATO AI BAMBINI"...
"LA TRAMA È DICHIARATAMENTE DRAMMATICA, MA LA PRODUZIONE FAREBBE BENE INVECE A CALCARE LA MANO SULLA BIZZARRIA"...

U-UNA BIZZARRIA...?
ECCO PERCHÈ CI GUARDAVA IN QUEL MODO!

UNA BIZZARRIA...
E SE AVESSE RAGIONE?

COSA?!

SÌ... ANCHE A ME È VENUTO LO STESSO DUBBIO DI IIDA...
SINCERAMENTE NON SO SE TUTTO QUESTO HA SENSO... HONDA È STRANO...
GIÀ... E POI, TUTTO QUEL CONTINUO RIPETERE SCENE CHE IN REALTÀ ANDREBBERO BENISSIMO AL PRIMO O SECONDO CIAK...

週刊講談

SONO ANDATO A COMPRARE IL NUOVO NUMERO DI KODAN!

C'È UN DOSSIER SPECIALE SUL FILM!

* IL DEMONE D'ORO

映画界をまかり通る

原子怪物「ゴジラ」東京へ上陸!!

UN FILM BIZZARRO, CHE PROCEDE IMPONENTE NEL MONDO DEL CINEMA. IL MOSTRO ATOMICO 'GOJIRA' METTE PIEDE A TOKYO!

...

AAAHH
AAAHH
AAAH

ACCIDENTI, LO SO IO CHI È QUELLO È MAKOTO SHIROZUKA DEL SETTIMANALE KODAN.
È CONSIDERATO UN'AUTORITÀ TRA I CRITICI CINEMATOGRAFICI!

AAH AAH
AAH

UH?!
EHI, CHI È QUEL TIPO?

BENE, ALLORA DOBBIAMO METTERCELA TUTTA!
PRONTI!

AAAH
AAAH

HMG...

SARÀ VENUTO AD ASSISTERE ALLE RIPRESE, DATO CHE QUESTA PRODUZIONE È STATA PUBBLICIZZATA COME UN'OPERA MONUMENTALE!
SE È VENUTO FIN QUI, CREDO CHE SI ASPETTI MOLTO DA NOI...

HANF HANF
HANF
STOP, STOP!
DOBBIAMO FARE UN'ALTRA PROVA ANCORA!
SCUSI... C'È QUALCOSA CHE NON VA, SIGNOR HONDA...?
LA GENTE CHE INTERPRETATE HA UN UNICO PENSIERO, IN QUESTO ISTANTE...
"POTREI MORIRE FRA POCHI ISTANTI"... È QUESTO CHE DOVETE PENSARE MENTRE CORRETE!
SÌ. MANCA COMPLETAMENTE IL SENSO DEL TERRORE.

TI DISPIACEREBBE ENTRARE NEL GRUPPO E CONDURRE LE COMPARSE DALL'INTERNO?
NESSUN PROBLEMA...

PRONTI...
...AZIONE!

TAP
FORZA, CORRETE!
TAP
TAP
CERCATE DI STARE DISTANTI DALLA PERSONA CHE AVETE DAVANTI! NON AMMASSATEVI TUTTI! STATE LARGHI!

STOP! UN'ALTRA VOLTA!
UN'ALTRA VOLTA ANCORA!

ADESSO NE GIRIAMO UNA DI PROVA!

PRONTI...
AZIONE!
CIAK
AA A AH

PURTROPPO NON SI TRATTA DI UN ABITO CUCITO SU MISURA...
L'ANIMATORE HA UNA GRANDE DIFFICOLTÀ A MUOVERSI...
E ORA, PER GIUNTA, BISOGNA RICOSTRUIRE QUESTA PARTE DELLA SCENOGRAFIA...

MI ASPETTAVO QUALCOSA DEL GENERE.
SIGNOR TSUBURAYA...

NON PREOCCUPATEVI. GLI EFFETTI SPECIALI SONO COMPITO MIO. VEDRETE CHE RISOLVERÒ OGNI PROBLEMA IN MERITO.
TU PENSA A IMPEGNARTI AL MASSIMO NELLA PARTE DEL DRAMMA.
CERTO!

DUNQUE, SIGNORI, ASCOLTATEMI BENE!
QUESTA È LA SCENA CLOU DELLA PRIMA PARTE DEL FILM!
IMMAGINATE CHE DALLA MONTAGNA ALLE VOSTRE SPALLE SIA APPENA SPUNTATO UN MOSTRO ENORME DALL'ASPETTO ORRIBILE!
RICORDATEVI DUNQUE CHE SIETE SPAVENTATI A MORTE, PER QUESTO VI METTETE IN FUGA IN PREDA AL PANICO!

...ECCO... SÌ... IN QUALCHE MODO...
BENE, ALLORA. PROVA A MUOVERTI UN PO', ADESSO.

ALLORA, COME TI SEMBRA?
CI RIESCI A MUOVERTI?

OK!
SLIP

TAPTAP TAP

LE RIPRESE DI GOJIRA, UN PROGETTO COMPLETAMENTE DIVERSO DA QUELLI REALIZZATI PRIMA DI ALLORA, PROCEDEVANO CON DIFFICOLTÀ. LA PARTE RELATIVA ALL'ANIMAZIONE DEL MOSTRO FU QUELLA CHE DIEDE PIÙ GRATTACAPI.
OH, MALEDIZIONE! LA NOSTRA POVERA SCENOGRAFIA! TUTTE LE NOSTRE NOTTI IN BIANCO!

FINORA ABBIAMO USATO GLI EFFETTI SPECIALI SOLO PER INQUADRARE SINGOLI PARTICOLARI COME LE GAMBE, LA TESTA O ALTRE PARTI...
...MA FINALMENTE ORA POTREMO VEDERLO IN AZIONE A FIGURA INTERA, MENTRE SI SCATENA SULLA CITTÀ!
NON VEDO L'ORA DI INIZIARE!
POTRESTI ENTRARCI DENTRO SUBITO E PROVARE A FARE QUALCHE MOVIMENTO DI PROVA?
OK!
NON SARÀ UN PO' TROPPO FATICOSO, SIGNOR TSUBURAYA? ANCHE SOLO PER INDOSSARLO, SONO NECESSARIE TRE PERSONE, OLTRE ALL'ANIMATORE VERO E PROPRIO...
BE', DOPOTUTTO QUEL COSTUME PESA UNA SESSANTINA DI CHILI... È LOGICO CHE SARÀ NECESSARIA UN PO' DI ENERGIA FISICA...

Kazuya Ataki
TUTTI GLI UOMINI DI GOJIRA
LA VERA STORIA DI ISHIRO HONDA - PARTE SECONDA
in collaborazione con TOHO/TOHO EIGA
ECCO QUA! E` ARRIVATA LA STAR DEL FILM!

TUTTI GLI UOMINI DI GOJIRA
- PARTE SECONDA -
CASPITA, E` PROPRIO VENUTA BE-NISSIMO...
QUESTA E` DAVVERO LA NOSTRA SCE-NOGRAFIA?!
CERTO. CI ABBIAMO MESSO UN MESE A CO-STRUIRLA.
UNA VOLTA PRESE LE DECI-SIONI PRINCIPALI, BISOGNA ANDARE FINO IN FONDO!
OGGI E` IL GIORNO IN CUI LUI ENTRA IN SCENA!
GIA`!
ROLL
ROLL
ROLL

JIRAISHIN 5
a novembre su Turn Over
solo in libreria

lei
ti sta
guardando...

20125
9 771129 984007